

# 电子游戏软件

特别策划

谁才是最强的次世代主机？

次世代游戏

终极大比拼

哪个上的游戏更好玩？

6.99 震撼价!

超大特辑

Part 1

泄密战神3  
买神机的理由

超大特辑

Part 2

街头霸王4  
核心对战系统图文解析

超热门新作攻略一网打尽!

马里奥与路易RPG3

猴子同学打造搞笑剧情攻略

死亡之屋·斩尽杀绝

关卡难点讲解/隐藏要素/一枪炮头攻略/高分经验

Destiny Links

命运连接

全部120个任务彻底流程攻略

F.E.A.R.2 起源计划

全14关流程攻略/关卡战斗要点/解谜指南/操作解析/枪械使用分析/细节技巧提示

异色代码 记忆之门

NDS名作续篇登陆Wii全九章流程攻略

《勇闯尸城2》登场! PS3/360同发!

痕狂世界 (Wii) / 金刚狼前传 (360) / 藤村正妖刀传 (Wii)  
铁拳6 (PS3/360) / 梦幻骑士 (PSP) / 女神异闻录 (PSP)  
变形金刚 堕落者的复仇 (PS3/360) / 虐杀原型 (360)  
通缉令 (360) / 战地1943 (360) / 横行霸道 血战唐人街 (NDS)

真·风神制作

小编论战

DQ9咋会延期?  
FF13的命运也将改变?

电软视点

一鸣惊人的雷骑士物语  
猎人身后的跟风者身影  
从班长到副班长, 日本游戏市场的没落





# 向无知众神展开愤怒的复仇



## GOD OF WAR II

现在《战神3》是PS3上两部最值得期待的动作游戏之一（另外一部是《高达与巨像》的续作）。前两作被誉为PS2上动作游戏的经典，更直接影响了当时许多玩家的观点，使更多人接受了美式动作游戏生猛而沉重的感觉。随着更多游戏内容的放出，一个更完整的新作展现在大家面前。虽然现在距离游戏发售还有较长的一段时间，但是玩家们的期待是无法用语言表达的。

PLAYSTATION 3	本刊译名：战神3	发行商
PS3	动作冒险	SCEA
	游戏类型	1人
		记忆容量未定
		零售价格

## 惊天地泣鬼神

《战神3》经过2年的开发，现在已经有了一个比较完整的试玩版本。虽然《战神》的制作小组与主创几经变更，但是游戏的风格始终没有改变。这是一个用血腥和暴力渲染的动作游戏，但是游戏并非为了纯粹宣扬暴力。与其他一些同类型的游戏相比，本系列对于表现“暴力的美学”方面下了很大的功夫，让玩家在玩过之后意识到，自己玩的是一个充满阳刚魅力的游戏。克里托斯是游戏的主角，也是男子汉的象征。

### 英雄盖世兮 力拔千钧

一克里托斯威力依旧，  
终结敌人的动作轻松  
利落。



一游戏中出现大量的敌人已经不是什么新鲜事了。这次登场的敌方怪物来自奥林匹斯神，像这样一个一个本团的怪物以前也曾经出现过。这种战斗充分显示了游戏的恢弘气势，使玩家们赞叹不已。

一独眼巨人在历代都出现过，作为最强大的敌人，巨人攻击力高，而且出现的频率也高。一直是比较难对付的敌人，不过它和它被杀的时候经常出现已提示，要迅速用盾就可以使出出招的连招技，用招来重力的手，鬼神其手段。

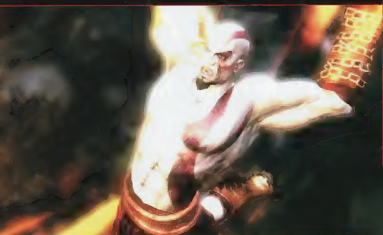




# 无限战力爆发!



↑ 克里斯托斯与独眼巨人对决的一个静止画面。在游戏中输入OTE的时候，视角镜头会随着克里斯托斯的动作而转换，给玩家一种看电影的感受。天上的太阳与云层，近处的树木互相交错，构成了大气、壮观的游戏背景。



《战神》这个系列给玩家带来的最大印象就是视觉效果冲击。克里斯托斯在面对敌人的时候可以使用各种血腥暴力的技能，砍掉敌人的脑袋或者徒手将敌人撕扯成两半的暴力镜头在以前就是屡见不鲜的了。随着硬件机能的提升，这种血腥暴力的效果比以往有过之而无不及。我们可以从右边的图片中看到克里斯托斯杀死半人马骑士的瞬间，火花四溅的效果给人的感觉很有冲击力。这样的画面在游戏里是司空见惯的，因为美版游戏的分级是M级（17岁以上），所以游戏的制作者在血腥方面的设计并没有太多顾虑。尽管如此，这个游戏并非为了血腥而血腥，喷溅的鲜血是和激烈的战斗结合在一起的，玩家们在游戏的时候只会感到痛快淋漓。这也是《战神》的战斗给大家留下的最深刻的印象。说到游戏的分级，因为不同国家地区对于游戏分级的标准不同，所以这个游戏的日版和美版的差别估计还是和以前一样，美版的血腥程度要比日版高很多，这也是为什么大部分玩家在玩《战神》的时候选择美版而不是日版的原因。如果日版的血腥程度也要和美版保持在同一水平的话，那么它的游戏分级恐怕要到达Z级了。《战神》的日版一般比美版要晚3个月到半年才推出，日版有日语配音（声优还不错），由CAPCOM代理发行，估计这次也是一样。

## 抢眼直击

《战神3》给人们最大的期待是什么？说起来应该是“这样一个优秀的系列”在PS3上会有何等表现。毕竟是本世代机能最强的主机，载体的容量有足够保障，所以游戏从画面和音质方面来说应该不会有任何问题。游戏画面的进化主要体现在角色形象多边形的增加和贴图细致化处理方面，PS3的机能可以保证游戏中的角色形象足够饱满，优于其他的机种（说实话这也是PS3本来就应该得到的，不然的话SCE的美工在业界早就没有立足之地了），而贴图部分因为可以使用更好的材质，也制作的更加精细。游戏的渲染效果比以前强化了，无论是白天、黑夜、黄昏等等气氛，都能够被很好地烘托出来，而《战神》这个游戏引以为傲的，正是这样一种用背景带动的大气磅礴的感觉。游戏画面中同时出现的敌人数量会增加，战斗场面也将变得更加火爆，大比例的战斗自然是不缺少的了。而且与巨大的敌人对抗也是玩家们所期待的。除此之外，游戏的流程也将受到容量的影响。PS2的两部作品为了确保画面和游戏长度，采用了D9的光盘格式。而PS3的蓝光碟体容量是D9的数值，在游戏时间方面绝对可以得到保障，至少不会比前两次短。而大容量的另外一个优势就是可以营造出一个更广阔的冒险空间，不同场景之间的切换也会变得更加流畅。这些有利因素为《战神3》的高素质提供了可靠的保障。相信在游戏发售的时候，它会给玩家们带来更多惊喜。

## 用全力给敌人致命一击



↑ 对付独眼巨人最实用的一招当然是挖眼睛了。毕竟它只有一个眼睛，克里斯托斯的愤怒与巨人的痛苦在这一瞬间表现到了极致。

— 这个动作也是系列的经典招牌了。在操作主角使用OTE的时候克里斯托斯会跳到空中用双刀猛向敌人，之后使用凶狠的特技将其毁灭。



强悍的勇士驰骋在奥林匹斯山  
将怒火融化在无尽疯狂杀戮之中……



## 创造《战神》的人

《战神》系列的历代制作采用了不同的主创人物，PS2版的1和2由SCE Studios Santa Monica开发，主创人员是Cory Barlog和David Jaffe。他们两个也是创造战神系列的灵魂人物。在制作《战神》之前，David Jaffe早在PS时代就以《烈火战车》闻名，Cory Barlog在制作《战神》之前的作品是Activision的《X战警：世纪之战》(2002)和EIDOS的《后院摔角，请勿模仿》(2003)。在创造了2代辉煌之后，这两位制作人相继离开了SCE，开始了自己的事业。但是他们留下的《战神》却成为玩家们永远怀念的经典。



## 追随历代《战神》的足迹，从制作人口中寻找幕后真实



### 当一个游戏成为流行的文化

David Jaffe对自己的工作最满意的一点是，《战神》在流行之后成为一种游戏文化传播到世界各地的玩家当中。一个游戏的传播本来是很正常的事情，但是《战神》的流行却是在美式动作游戏普遍被认为水平一般的时候发生的，更为重要的是，在《战神》推出之后，SCE也终于有了马里奥、士官长这样的招牌型角色（以前有个古惑狼也算招牌，但是在PS2时代版权已经不是SCE的）。克里斯托斯在玩家心目中扎下了根，美国玩家们为这样风格的游戏而疯狂不已，因为这是他们需要的——凶猛的动作，华丽的招式，绝不拖泥带水的战斗，以及充满压迫感的BOSS。美国的游戏制作人在做动作游戏的时候往往在细节方面把握的不够好，但是这次《战神》却在这方面做得无可挑剔。在PS2时代，《战神》作为动作游戏的代表，使玩家在美式游戏中除了枪车球之外有了更多选择，一个优秀的动作游戏成为流行文化，实在是一件很自然的事情。



### 辉煌的延续与PS3擦肩而过

当Sony Santa Monica组建了《战神1》的开发工作后，导演David Jaffe为了新的追求而决定亲身参与，以开发顾问的身份参与2代的制作，但不再负责开发小组的决定，1代的动画指挥Cory Barlog担任导演一职。游戏制作的时候正是PS3上市前夕，SCE最青睐开发PS3的Phil Harrison脑子里突然提议要在PS2上制作这部作品——而当时PS2版《战神》的开发工作已经进行了一大半了。好在当时负责SCE北美开发事务的吉田修平

力主制作PS2版，所以这部作品最终还是留在了旧主机上。实际上，即使制作PS2版，游戏的开发时间也是不够的，尤其是游戏最后的部分。有许多原本设计好的内容都被删掉了，但是为了保证游戏的质量，Cory Barlog还是在删减的时候尽量保存了能保存的部分。最终游戏的完成度还是很高的，但是如果不是因为制作时间有限，这个游戏还可以做得更好。对于游戏的开发者来说这确实是一个遗憾，但是玩家们看到的《战神》，依旧精彩异常。



### 经典的凝缩《战神》登陆PSP

《战神》经过2代的发展，已经成为人气极高的经典。这样一部作品在PSP上出现确实显得有些神奇，但是这个世界上每天都是有奇迹在发生的。当《战神：奥林匹斯之链》宣布制作并且公开画面与录像之后，所有PS玩家都为之一疯狂。2代的导演Cory Barlog监督了PSP游戏《战神：奥林匹斯之链》的开发工作，但是负责游戏制作的Ready at Dawn是一个实力小组，他们制作的《Daxter》也是PSP上很优秀的游戏。《奥林匹斯之链》的开发工作十分顺利，但是也存在不少困难，最大的困难是游戏容量的限制，毕竟PSP的UMD容量只有1G多，不像PS2的D9一样，所以游戏的制作是一件很讲技术含量的事情。除此之外，PSP的按键不足使得游戏不能像PS2一样操作，但是游戏的设计师考虑到这一点，合理地安排了键位。PSP版《战神》在玩家当中创下相当高的口碑，而且在系列中第一次推出了官方中文版，遗憾的是Ready at Dawn在做完这款游戏之后就再制作PSP的游戏了，并且把全套开发设备迁了回去。之后他们为CAPCOM和任天堂移植了Wii版的《战神》。目前他们在开发Xbox 360和PS3的街机对战平台。

## D-Day+Cloverfield+Kratos=战神3

当《战神》的最新宣传片推出的时候，超过50家欧美游戏媒体的记者第一次亲眼目睹了游戏的演示。游戏导演 Stig Asmussen 向大家介绍了一些游戏关键要素，新的可供骑乘的敌人Titan，新的武器系统以及大场面的战斗。制作人在现场给观众演示了20分钟的实机游戏试玩，之后Stig回答了媒体的问题。

Stig将《战神》描绘成D-Day（诺曼底登陆）、Cloverfield（科洛弗帕克）和克里斯托斯结合的产物，充分强调了游戏在大场面的制作方面所下的功夫。

在谈到如何让新玩家们熟悉本作和前作的时候，Stig表示本作是系列的延续，因此2代的故事设定和前两代紧密连接，但是游戏本身也会对许多过去的事情进行解释，以免玩家们在这部作品的时候搞不清楚状况。

有记者问道：游戏分级审查(ESRB)的问题，Stig说，有些人觉得游戏是小孩子的玩具，因此做游戏必须如何如何，必须减少对未成年产生不良影响的部分，但是世界上也有很多成人玩家，也有专门为他们制作的游戏。他自己就是两个孩子的父亲，但是他不认为自己在为孩子们制作游戏，而是在为成年人们制作。游戏里所有的暴力成分都是为了克里斯托斯这个角色而增加的，并不是为了暴力而暴力。

许多玩家不喜欢长时间的读档或是剧情画面，Stig表示：《战神3》是不

会有很长的过场动画的，因为这个游戏绝对不允许拖沓（与之前那个《合金装备》是完全不同的风格），而且游戏的读档将非常流畅，玩家们几乎不会感觉到读档时间。

游戏的流畅度也是被关注的一个问题，Stig表示，游戏的流畅是第一



位，不会出现让玩家为了某个入口而说远路这样的情况发生。毕竟这是动作游戏，不是冒险解谜游戏。

对于3代是“史诗的终章”这一说法，很多人认为这可能是《战神》系列的最后一部作品。当被问及该系列是否就此终结的时候，Stig表示，现在所有的制作人员只是把全部精力集中在《战神3》的制作上，实际上，这个系列在当初策划的时候，确实是打算以三部曲的形式推出的。如果真是这样的话，那么3代肯定是终作。但是现在的这个系列的人气如此火爆，想在3代做完之后就就此收手不，恐怕SCE不会同意。当然了，要推出新的《战神》也未必是续作，《奥林匹斯之链》这样的前传也是一个选择。



抵制不良游戏 拒绝盗版游戏  
注意自我保护 谨防受骗上当  
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身  
合理安排时间 享受健康生活



## REMARKABLE REPORTS

特别报道

- 封2 **战神3**  
1 **一鸣惊人的雷洛士物语**  
8 **猎人身后的跟风者身影**  
10 **从班长到副班长，日本游戏市场的没落**  
10 **DQ9延期影响FF13发售？这都不是什么大问题！**

## MASTERMINDS

特别策划

- 21 **次世代游戏终极大比拼**  
62 **知名游戏系列LOGO的变迁历程**

## FIRST LOOK

无双报道

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| 12 <b>勇闯尸城2</b>       | 16 <b>梦幻骑士</b>       |
| 13 <b>脱村正妖刀传</b>      | 17 <b>铁拳6</b>        |
| 14 <b>金刚狼前传</b>       | 18 <b>疯狂世界</b>       |
| 15 <b>变形金刚 堕落者的复仇</b> | 19 <b>横行霸道 血战唐人街</b> |
| 15 <b>虐杀原型</b>        | 19 <b>通缉令</b>        |
| 16 <b>女神异闻录</b>       | 19 <b>战地1943</b>     |

- |                   |           |            |
|-------------------|-----------|------------|
| ■ 攻略人行道           | 11 汉化专通   | 32 电玩阴险论   |
| 40 街头霸王4          | 20 编辑手札   | 34 间谍关的蒙   |
| 44 死亡之屋·新圣杀地      | 27 游戏快报阵  | 38 龙哥热线    |
| 46 马里奥与路易RPG3     | 29 PS3网虫  | 57 大话电玩    |
| 50 异色代码 记忆之门      | 29 LIVE魂  | 58 电竞禁地    |
| 52 F.E.A.R.2 起源计划 | 30 开发者梦工厂 | 61 新作游戏发售表 |
| 54 命运连接           | 30 猎狐大基地  | 64 周末跨场    |
| ■ 国定栏目            | 31 名越武艺站  | 封三 电击光盘盒   |
| 04 游戏新闻眼          | 31 BOSS档案 |            |
| 09 疯狂流言站          | 32 神论     |            |

## CHECK!《质量效应2》发布，“主角阵亡”话题再卷波澜!

2009年2月20日，BioWare公布了本世代家用主机上最热门的角色扮演游戏之一——至少美国人是这么看的！——科幻RPG作品《质量效应》的续篇，制作者还放出了预告片。在预告片中，玩家看到了上一代的主角Commander Shepard，经过一番详细的介绍之后，随后立刻介绍了角色的Status（状况）：Killed in action（阵亡），随后出现了主角的装甲被一个敌方的机器人穿着，这一切都让玩家感到一头雾水。究竟在1代的剧情结束之后发生了什么？主角究竟是真的在战斗中死去了，还是仅仅的一个假象？一个问题可能有很多答案，但是玩家们现在只能猜测。在游戏正式推出之前，一切的宣传都是表面现象，这个说法是经过很多次宣传轰炸之后得到的结果。

说起来最近一段时间游戏的预告片片头里主角搞死的情况并不在少数。《生化危机5》里面



吉尔的坟墓就是一个典型的案例。在游戏正式发布之前，谁也不知道制作者为什么要这么做。一方面游戏的制作宣传需要这样爆炸性的标题新闻，另一方面游戏厂商也会用这样的烟雾弹来忽悠玩家。虽然游戏本身未必一定要靠这种标题来宣传，但是这样的东西看多了，玩家们难免会产生免疫心理，到时候恐怕要用别的手段来填补了。

## 本刊声明

● 本刊所截图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律法规追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字必须由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何法律责任。● 本刊所有对投稿文章的删节权，如投稿不可删节，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部不接受关于游戏或内容、科技或游戏指南的电话咨询，对以上问题如有疑问者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊编辑部进行调换，电话见下。

## 招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握单反相机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子竞技类节目的制作（写脚本，并说明自己的想法）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东城区外郎胡同75号信箱 电联招聘收  
邮编：100011 咨询电话：010-64472920  
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■ 主办单位：中国电子学会 ■ 主管单位：中国科学技术协会  
■ 社长：李志坚 ■ 编采出版：《电子游戏软件》杂志社 ■ 总编：袁昌星 ■ 副总编：杨帆  
■ 执行主编：杨帆 ■ 编辑：部中林/齐涛/黄雪/刘鹏/张健/张  
■ 美术总监：陈启伟 ■ 美术编辑：王芳芳/刘鹏 ■ 联系地址：北京  
■ 10061-206信箱 ■ 邮发代号：100061 ■ 编辑电话：010-64472920  
■ 编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn ■ 传真：010-64472184  
■ 编辑部电话：010-64472177/64472180 ■ 广告电话：010-64472920  
■ 广告联系：杨帆 ■ 广告电邮：adv@vgame.cn  
■ 订阅：全国各地邮局 ■ 国内刊号：CN11-3505/TP ■ 国际刊号：ISSN 1006-5032 ■ 邮发代号：82-648 ■ 广告许可：京  
新广工商字第110号 ■ 法律顾问：胡岩 北京康达律师事务所  
■ 官方网站：www.vgame.cn ■ 官方微博：www.magiczone.cn

## 封面主题「战神3」





## Focus on Game News

## 游戏新闻眼

游戏新闻眼,洞察游戏天下!最全面的报道尽汇于此!

EVENT  
日本游戏PSN日服注册人数超过 200 万  
下载内容极大丰富功能趋于完善

本报讯 SCE于2月20日正式宣布,其旗下针对PS3品牌的网络平台PlayStation Network (PSN) 日本国内注册用户数量已突破200万,达到这个数字用了大约两年零两个月的时间。

PSN网络平台在2006年PS3上市时同时上线开始运营,随着数次更新逐渐追加了如初代PS官模模拟、虚拟网络商店等内容,对应PS3和PSP游戏的各项追加下载内容更是其利用量最高的主要功能之一,多人在线对战的用户人数也在不断上升。根据统计,日本地区PSN平台月平均访问用户量达到70万个以上,PSN提供的各类内容累计下载次数已超过3500万次。随着SCE针对此平台的不断优化和改进,PSN的互动性、可操作性与下载内容的丰富程度都在不断完善和更新,PSN是目前与微软的XboxLive并列齐名的两大家用游戏平台,在未来的时间里,相信SCE与SONY方面会更加重视PSN的建设,也许还将扩展到PS品牌以外的更多领域寻求更大发展。

EVENT  
美国游戏2008年度D.I.C.E互动娱乐奖颁布  
《小小大星球》摘取8项成为最大赢家

本刊讯 被称为游戏界的奥斯卡的D.I.C.E进行了2008年度最佳游戏颁奖典礼,于去年发售的PS3游戏软件《小小大星球》总共获得了8个奖项。一举成为了08年度游戏的最大赢家。

在本次D.I.C.E颁奖典礼上,《小小大星球》的制作者Evens是登台领奖次数最多的赢家,台下的观众到最后几乎已经看厌了他领奖的面庞,Evens在领取奖项时激动地说道:“这是我们制作过的最好的一张空白CD。”《小小大星球》最终获得了家庭游戏奖、艺术导演演出成就奖、杰出创新游戏奖等8个年度奖项,其中还包括最高荣誉的终身年度最佳游戏奖,绝对是赢到飞起的一款作品。此外,《死亡空间》获得了最佳音效、《辐射3》角色扮演游戏、《求生之路》在线联机游戏、《合金装备4》原创音乐等等,去年世界范围内最受欢迎的游戏基本都分别获得了不同分类的奖项。



“小小大星球”的制作者Evens,他可是08年度最成功的游戏人,绝对是大赢家当之无愧。

PLAYSTATION  
NetworkSOFT  
日本游戏KONAMI新推出街机版《恶魔城》  
鞭型控制器体感操作吸血鬼猎人

本刊讯 近日KONAMI公司新推出了一款使用特殊街机框体的新作《恶魔城Dracula THE ARCADE》,这款游戏最大的特色就是使用了一条鞭子型的控制器进行体感式操作。

这款游戏新作其实是系列初代《恶魔城Dracula》的重制版,游戏角色和音乐等都与原版保持一致,不同的是这个游戏并非使用街机传统的摇杆来操作,而是用一条形如圣鞭一样的鞭型控制器模拟角色的挥鞭动作,给玩家以体感式的打击感。游戏中的按键进行各种操作,包括角色的移动、攻击、副武器等都是用这条特殊的鞭子来完成。游戏还对敌人合作闯关,1P是大家都熟悉的吸血鬼猎人西蒙,2P则是一名新角色,一位来自东方的女猎人,也同样是使用同一条鞭子来与1P进行合作杀敌。看到这里,可能各位会想起前段时间Wii上的那款《恶魔城 审判》,预计KONAMI很有可能也会将这款游戏同样为体感操作的街机新作移植到Wii上吧。

EVENT  
美国游戏SQUARE·ENIX欲友好收购 Eidos  
大股东时代华纳投出赞成票

本刊讯 自从被TECMO撞了一遭之后,SE寻觅新东家的日子终于有了眉目,近日BSE向美国Eidos Interactive提出了友好收购的建议,并得到了对方大股东强有力的支持。

Eidos Interactive是《古墓丽影》等欧美知名系列游戏的发行商,在2006年后被时代华纳收购了其20%的股份,后者也因此成为了其最有发言权的大股东。此次SE向Eidos抛出了与上次TECMO同样友好的橄榄枝,有望在前,看来本次收购势在必得,而时代华纳表示出了极为赞成的心态,支持“B+”!如果这次收购再次泡汤,SE的脸面不本厚——RPG大亨!收购Eidos,以此能看出将 要往哪儿摊。股份卖给SE比自己手里拿着对其更有利。目前收购事宜还没有最终结论,Eidos方面将在三月份召开股东大会,就收购一事进行讨论及投票表决,考虑到大股东时代华纳的立场,其他股东很有可能也会投出赞成票,但Eidos决策层最终如何决定,且要看最终的讨论结果而定。

SQUARE ENIX.

eidos

## HOT TOP GAME NEWS

## 新闻直击

●根据统计,于2月19日发售的X360《星海传说》日本地区首日销量达到了13万1000套,店铺消化率高达80%,突破了X360软件日本首周销量的记录,预计本作将超越蓝龙成为X360日本销量第一的游戏。

●据统计,同时于2月19日发售的掌机PSP游戏《偶像大师SP》的太月、月亮、星星三版本合计首日销量为2万5000套,另外同日发售的NDS《光明力量 创世纪》首日销量为1万9000套,为PS2时代光明系列首日最低销量。

●SCE的官方网站近日放出了一个新页面,内容为公开招聘新型游戏机评估测试人员,但并没有说明“新型游戏机”的具体内容,以此推测很可能与传闻中的改良版PS3有关。

●SEGA公布了对应最新业务机板HARDWARE的街机新作《BORDER BREAK》,本作将运用新机板的强大机能,实现最



大10对10的同时20人团队对战,游戏画面效果还将实现前所未有的超高质量,可以说是一款集合SEGA新技术于大成的新时代街机游戏作品。

●SEGA宣布定于3月26日发售的NDS新作《凉宫春日列传》延期至5月28日,延期理由是为了进一步提高游戏品质,以达到可以玩家长满意的水准。

●ACQUIRE公布了其NDS平台RPG新作《地牢与水》,将于4月29日发售,价格5040日元,这是一款运用建筑水坝在地下迷宫抵抗魔物的异类RPG作品。

●SONY近日关于传闻甚盛的PS4消息做出了官方澄清,称所谓PS4纯属乌有,PS3拥有比PS2更为光明的前

途,还有非常广大的空间有待发挥,用户可以放心购买PS3主机享受游戏。

●D3公司最近公布了一款对应X360平台的宅男向新作《Dream Club》,除了超萌的女装妹子外,本作还包含恋爱、培养亲密度、夜店工作等向内容要素,预定在今年火热的夏季发售。

●曾于去年在PS3/X360平台发售的大作《死亡空间》,将于Wii上推出一款前传性质的最新作,类型由前作的第三人称动作改为第一人称射击,并采用全新的主角和新场景,由原来的太空采矿转战到了荒凉的沼泽荒地,本作的游戏画面将达到Wii的最高水准,拥有不逊色于高清机的视觉效果。



SOFT  
游戏资讯SEGA最新《VR网球2009》5月登场  
新增十名实名角色及原创人物

本刊讯 SEGA公司宣布旗下著名的VR网球系列将推出最新作品《Virtua Tennis 2009》(VR网球2009)，平台对应PS3/X360/Wii/PC平台，预定今年5月率先推出美版和欧版。

《VR网球》系列被许多玩家誉为“最真实的网球游戏”，本次预定推出的新作将极大丰富游戏的内容，新增了十名以上取得实名授权的可用角色，其中包含三名国际知名的网球明星。除了实际角色外，新作你还可以运用游戏自带的编辑功能自创自己的原创角色。来参加环绕全球的世界巡回锦标赛，充满代入感地争夺属于你的世界冠军。游戏的Wii还将是首款对应Wii MotionPlus的第三方游戏，感受像《Wii sport》一样操作网球明星们在球场上打球是十分值得期待的亮点。此外，游戏还包括为众多球迷准备的迷你游戏，紧张的比赛中你一定会有欢乐感十足的。



新时代的《VR网球》是否能延续SEGA帝国时代的无限辉煌呢?

EVENT  
日本专讯任天堂非全资新子公司Project Sora成立  
樱井政博领衔新公司新游戏项目开发

本刊讯 2月18日任天堂成立了旗下最新一家子公司Project Sora，意为“太阳计划”。曾任任天堂制作过多部著名系列的制作人樱井政博同日发表了最新项目开发计划。

好马要有伯乐的眼光才能体现价值，这句话绝没错。樱井政博以制作《星之卡比》、《任天堂明星大乱斗》而被玩家们所知。随着2005年从HAL研究所独立出来的Sora公司社长。在本次任天堂的支持下，樱井政博将原公司改组，进行规模扩充与新项目投入，改社名为Project Sora，以任天堂出资

72%，员工出资28%的份额成为任天堂的非全资子公司，由松岛秀彦担任董事长。以此次为契机，新公司将由樱井政博领衔开发面向任天堂平台的最新游戏作品，具体情况及未来，据任天堂社长岩田聪所说，新作将会是一款以前从未玩过的全新作品，而非《大乱斗》系列的续作。目前新公司正处于项目开发初期阶段，正在积极寻求游戏开发方面的精英人才。预计新公司仍将秉承原有创新，求真务实，富有创造力的公司理念，为我们带来更多充满任天堂特色的轻松娱乐游戏佳作。

SOFT  
游戏资讯NBGI动作游戏大作《脱狱潜龙》新作确认  
登陆高清预定年内发售讲述前传成长历程

本刊讯 不知大家还记得不起得曾经引起话题的动作游戏佳作《脱狱潜龙》，目前NBGI公布有本作的新续作，PS3和X360平台都可玩到这款游戏。

目前NBGI官方公布出的情报非常有限，只放出了数张游戏图片及少量的文字信息，从中我们可以得知新作全称为《脱狱潜龙 恶梦》，故事时间轴在于前作之前，讲述主人公Jack Slate一系列成长历程，以及他与Shadow之间那段未被公开的故事。基本上可算是系列的前传作品。游戏对应PS3和X360两大高清平台，借助主机性能的飞跃提升，新作将表现出以前



作品无法企及的视觉效果和流畅爽快的操作感。本作发售日暂时未定，预计将于今年上市。

EVENT  
国内专讯新游戏中包含最新未发布系统升级程序  
《偶像大师SP》让ISO与正版盒装全体补货

本刊讯 目前街机新发售的游戏出现系统补货的事件并不算新鲜，尤其是NDS方面更是如此，而最近PSP版的《偶像大师SP》更是让正版盒装也遭到了同样的待遇，NBGI的手段不可谓不强硬。



本月19日前，有玩家反映新出的《偶像大师SP》镜像无法在自己的PSP上运行，原本猜测是厂商加入了新的加密措施，但之后有拿到正版UMD版本的玩家也同样反映无法运行，这实在令人匪夷所思。后来经过确认，是因为游戏中对应一个最新的PSP官方下载功能，以在游戏中下载购买新的服装及歌曲等追加内容，NBGI因此在下游戏中添加了必须的新版PSP.05系统升级程序，玩家的PSP必须升级到此程序才可进行游戏，此系统SONY官方尚未正式发布，所以任天堂UMD也无法在通过任天堂M33系统的PSP上运行，如果无视，就要找一台原始未刷过机的PSP用游戏自带的程序升级到.05系统才行。这种纠结情况在PSP游戏史上闻所未闻，期待本作的FANS们只能寄希望于破解大神们能放出新程序了。

EVENT  
美国专讯《虚幻锦标赛3》游戏开发商破产未遂  
Midway Games将继续经营寻求生机

本刊讯 出于各种各样的原因，很多辉煌一时的公司一夜之间成为了破产后的瓦砾。Midway Games公司也随着就成这片瓦砾上的又一个盖楼者，只剩下了一口气苟延残喘。

美国Midway Games公司总部设于芝加哥，最近几年曾开发出不少PS3和X360的高清游戏作品，如《虚幻锦标赛3》、《真人快打VS漫画英雄》、《枪神》等游戏，在玩家得到了还算不错的口碑。但由于经营团队负债数过于巨大，而向法院申请了破产保护，近日美国破产法院宣判Midway Games得以继续开张经营，但由于资金和人员已告罄殆尽，原本真正在开发中的项目如《致命车手》等作将很遗憾的停了下来，已经撑起长龙的债主更是公司无法承受的压力，目前来看，随着品牌还在寻求一家合适的买家被收购是明智的选择，不然破产死掉只是时间早晚的问题。

HOT TOP GAME NEWS  
新闻直击

●微软公司宣布了今年E3大展新闻发布会“Xbox 360 E3 2008”将于今年6月1日召开，预定儿童节前一天召开的发布会目前深受业界各方的广泛关注，期待能像去年一样(开13场)有超级猛料爆出。

●D3 Publisher公司宣布，由其制作的NDS平台美少女策略游戏《战略少女 利姆德加德史》将于4月30日发售。本作以多种多样的美少女换装伴随SRPG式的战斗，预计将秒杀大批宅男的眼球。

●根据消息，目前欧版正在进行一次针对过去数十年间游戏技术进行整合的计划“Keep Emulation Environments Possible”，力求能实现由一硬件运行过去数十年电子游戏夜所有软件，并能进行时时更新。据称欧盟已经为此项目投入了402万欧元，以求永久保存电子游戏的历史文化，保存由无数业界人士创造出的辉煌成果和价值。

●根据统计，2006年日本地区全年总销量最高软件为PSP的《怪物猎人P2G》，排名第二的为NDS的《口袋妖怪白金》，但除了第一名被PSP游戏占据外，第二至第十名全部被任天堂平台的游戏所霸占，并且有八款为任天堂本社的第一方第二方产品，从销量上就任天堂一家就赢得了整个2006年。

●澳大利亚任天堂日前确定了澳洲版NDSi发售日，将于今年4月2日于澳洲各地发售，价格为299.95澳元，折合人民币1300元，包装风格与美版相同的规格样式。

●于1月29日发售的《最终幻想音乐编年史 时之回声》，将在2月18日发行了原声音乐CD，由游戏的音乐制作人谷冈友夫担任原声音乐的创作，价格为2800日元。

●微软官方在一封关于《光环战争》的邮件中确认，将发售一款颜色为红色的X360新精英版套装，具体详情暂时不明，还需等待微软官方的正式发售，预计将在2月27日正式发售时会有官方说法。

●最近美国发行了第一款世界上最昂贵的马里奥挂件，整个挂件全部由黄金和钻石精心打造而成，这款超奢华的小东西在美国拍卖场起拍价为9999.99美元，最终成交价约为11867美元。



EVENT  
日本专讯

## 《DQ9》延期3个半月至今年7月11日 玩家不满情绪高涨SE股价应声大跌

本刊讯 SQUARE·ENIX宣布于原定3月28日发售的《勇者斗恶龙9 星之守护者》延期到7月11日发售，此消息刚一放出立刻在玩家当中引起了轩然大波，SE当日股价也应声大幅下滑，幅度令人叹为观止。

此次延期理由为开发完成前发现了游戏中的重大BUG，为了保证玩家能够得到正常的游戏体验，因此决定推迟发售来进行必要的修正。这出自SE官网的消息刚刚发布，各地的玩家立刻一片哗然，纷纷表示SE大搞缩水，并声嘶力竭SE不讲信用，此前《DQ9》这款游戏已经经过了数次跳票，延期时间长达数年之久，本次是在发售日已确定并发售前一个多月时再度延期。伴随着玩家们声讨，SQUARE·ENIX的当日股价随即大幅下跌，跌幅达6.22%以上，另外SE还同时下调了本财年的收益预期值，年度业绩预计将受到不

小的影响。以此估计，考虑到大作之间的撞车和开发成本的问题，SE此次将《DQ9》延期至7月份，同社的另一款超大作《最终幻想13》恐怕很难再保证能于今年秋季之前推出，另外SE之后肯定会对不可避免的负面影响。开发SE之后发表官方声明，称延期是因为联机部分出现了重大问题而不得不修正。



一人和和田现在是在东京电玩展中的罪人，其昔日下台的不乏少数。

SCOOP  
日本专讯

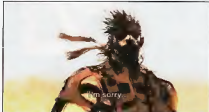
## 《合金装备4》全球累计销量超过450万 KONAMI本财年预计盈利额大幅看好

本刊讯 KONAMI公司公布了去年4-12月的业绩营收状况，依靠首席大作《合金装备4 爱国者之枪》的全球热卖，08财年前9个月KONAMI获得了11亿9600万日元的经营业绩。

KONAMI去年呈现出了相当明显的业绩增长比率，游戏软件的销售是其最主要的功绩。《合金装备4》自去年6月发售以来，至今已经在全球售出了450万套以上，《实况足球》系列和《恶魔城 被

诅咒的封印》等作也都取得了相当惊人的销售成绩，包括前述统计期内KONAMI累计共售出了2235万套游戏，公司总体销售额达到了25亿6000万日元，净收入1亿9600万日元。但是由于目前全球经济的不断衰败和日元的升值，公司整体的业绩增长将低于原先的预期，为此KONAMI已经分别调低了08财年销售收入和预期利润的目标值，指望未来能赚钱的股东们可能都要失望了。

虽然小岛工作室几季一贯的精品确实为公司赢得了良好口碑和不错的销量，但考虑到成本问题其实并没有赚到太多的钱，KONAMI赚钱的项目主要还是依靠那些更为大众化的体育游戏，比如在欧洲依然拥有大量受众群体的《实况》系列，是其海外市场最主要的盈利点，其他一些运动题材作品均是低成本高销量的典范，小岛工作室更多的是起到一个树立企业形象的作用。

EVENT  
日本专讯

## 任天堂买下高尔夫球场盖新房 价值128亿日元占地4万平方米

本刊讯 任天堂公司最新买下了一块邻近本公司办公大楼、占地约4万平方米的高尔夫球场用地，用以建立新的研究开发设施，为此任天堂花费了128亿日元的资金。

这块原高尔夫球场联系场的大型用地就在京都任天堂本部办公大楼的旁边，任天堂去年就计划将新购入一块办公地皮，最终选择了这块离本部最近的场地作为新基地。任天堂计划将在此地建立用于游戏机研发、软件研究开发部门的新办公设施，从今年起陆续招聘相关人员，预计将每年招收80人扩充此新设施的工作人员。早在2000年为强化软件开发，任天堂本部曾从东京区转移到了现在的本部大厦，而本次再次将开发部门转移到了本部旁边形成一体化。任天堂显然为这块新地皮花了128亿日元的巨款，但相比去年所得到的营业利润来说显得微不足道，在过去的一年凭借Wii和NDS的全球热卖，任天堂本部曾实现利润将达到历史最高的1兆8000亿日元。

此次购买新基地兴建开发部门的新办公大楼，任天堂看来是计划要将宫本茂领衔的开发部更为紧密地收拢于总部身边，并优化游戏开发的环境，就像换了钱去买新房一样，让任天堂数钱数不过来的开发科研人员如鱼得水，并迁居是理所当然的，也是应得的奖励。在未来的日子里，任天堂的开发精英们将在更为舒适更为宽敞的新办公室里为公司创造更多的价值，这就是人生赢家过日子，宫本茂是，岩田聪是，任天堂更是。



↑这块高尔夫球场的面积不小，任天堂出手的不同凡响。

HOT TOP GAME NEWS

## 新闻直击

●微软宣布将于今年3月2日结束Xbox一代主机的维修服务，但仍将维持相关技术文件和下载内容的服务，另外继续维修服务之日起，仍在一年保修期内的损坏的Xbox将可免费更换一台X360主机。

●Wii平台FPS游戏《The Conduit (管道)》发售日确定为今年6月9日，本作将同时支持最大16人的在线对战，对应WiiSpeak周边，可进行更加便捷的在线交流。

●于去年底发售的PS2游戏《Fate无限代码》将移植PSP平台，并追加角色服装和新技，支持无线网络联机对战，游戏预定今年8月发售。

●Activision确认该公司的年度大作《使命召唤 现代战争2》将于今年年底假期前推出，开发组仍为4代的Infinity Ward，玩家们还要等上10个月才能玩到本作。

●SCEA宣布，将在未来一段时期内大幅丰富PS商店的可下载内容，包括游戏、视频、壁纸、主题等要素，其中游戏将包含PS3和PSP，如《财富之轮》、《忍者龙剑传》、《无重力战机》等等。

●Activision宣布将于3月放出《使命召唤5》的更新数据包，其中将包含三张通常对战地图和一张新的纳粹僵尸模式地图，后者将追加更多可使用的武器和新的防御工事。

●SCEA宣布将于今年春季发售《小小大星球》的Sackboy可动模型，由Maoon Toyz公司负责制造，此模型高约4英寸，据称还将有2英寸至3英寸的成本发售，据SCEA相关人员透露，《小小大星球》以后还将推出更多周边产品。

●CAPCOM宣布去年3月24日发售的PSP软件《怪物猎人P2G》累计销量已突破300万套，其中包括后期发售的廉价版50万套销量，在这之前这款游戏每月都在日本周间软件销量榜上占据一席之地，也是日本地区首个超过300万套的PSP游戏软件。

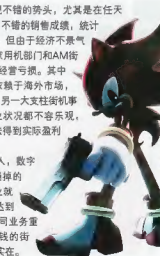
SCOOP  
日本专讯

## SEGA公司第三期财报发表 游戏部门亏损严重导致赤字

本刊讯 SEGA SAMMY公司近日发表了08财年第三期业绩财务报表，虽然公司整体经营业绩呈现高姿态，但由于家用游戏和街机等部门的经营亏损，公司还是不可避免地面临约108亿日元的财务赤字。

在08财年中产品销售总体上来说呈现不错的势头，尤其是在任天堂的Wii和NDS平台上发售的游戏都取得了不错的销售成绩，统计期内公司总销售额达到了3090.18亿日元，但由于经济不景气，街机市场的逐年萎缩等因素，SEGA的家用机部门、街机部门、街机部门都分别遭受了50亿日元左右的经营亏损。其中家用机方面软件销售高达85%的份额都依赖于海外市场，而去年年底在软件收入方面明显力度不够。另一大支柱街机事业方面，在日本各地的街机厅的营业收入状况都不容乐观，SEGA计划在今年初关闭相当一部分无法得到实际盈利的街机厅。

SEGA公布公司的销售数据确实是值得惊人，数字可以让大家一窥公司都为之汗颜，但其亏损的东西更多，单就一个江河日下的街机事业就让SEGA赔了不少钱去，惨淡状况几乎达到了食之无味弃之可惜的地步，重新调整公司业务重心肯定是必要的，与其继续坚持赔不到钱的街机，不如将精力更多用于家用机和掌机更实在。





**E**VENT  
美国专讯

美國資訊

## 市场不景气, SONY关闭北美唯一的PS专营店

本刊讯 SONY最近的日子确实不好过。就在微软和苹果等大公司都在筹划扩张自己的品牌专营店之时，SONY却关闭了在旧金山的唯一一家北美PlayStation专营店。

这家位于旧金山Metreon购物中心专营一切带有重大意义的北美的那家专营店都是SONY在北美地区唯一能聚集大量的人群时来。的PlayStation品牌专卖店，占地达五万平方英尺，于1999年开张营业，专门销售PS系列主机及相关设备和周边，以及一些官方在北美的促销宣传活动，可以说是SONY在北美市场的旗舰店。每当有PS新主机和新型号发售，这里都会在第一时间进行首次的推广，大批玩家都会慕名在这里感受PlayStation所开的魅力，SONY专属自商业品牌的第一个基地。SONY本次出于节省成本考虑是这家专营店太为实用的店铺，也算是经济形势下的明智之举，预计SONY将在未来一段时间内改变营销策略，由大型专营店转向小型连锁店模式，以节约不必要的费用和资源开支，原先的专营店运营模式已在大过淘汰。



**E**VENT

美国专讯

## 游戏与电影的互相推销? 蓝光盘同时带电影和游戏

本刊讯 PS3能播放蓝光电影这个大家都知道,但你是否想过用一张盘享受游戏和电影的双重乐趣?有位SCEA的高管就告诉我们,也许在今年我们就能将之实现。

SCEA硬件市场经理John Koller最近在接受媒体采访时透露,SONY方面正在与多家电影公司展开合作,进行相关的技术研究,以解决技术上的难题。计划将在09年底之前推出这种电影与游戏一体化的新型蓝光光碟。目前华纳公司已对此项目表示出了兴趣,并进行了相关实验性开发制作。据称华纳预定发售的蓝光电影《通缉犯》中就将包含一款同名PS3游戏的试玩版DEMO,在这之后还会推出包括其他类似游戏的电影光碟。对此项形式颇受期待,暂且无法评估它对PS3软硬件造成多少影响,不过对于推动电影改编游戏来说倒是很有利,也难怪华纳有这样的电影公司会如此积极。



**E**VENT  
日本特許

日本专讯

## 事业的颠峰,人生的赢家,游戏人的梦 小岛秀夫获GDC第五位终身成就奖

本刊讯 游戏开发者的最高荣誉是什么?恐怕没有再比GDC的终身成就奖更金贵的了,小岛秀夫,这个在去年风光无限的日本人,成为了世界上得到这个荣誉的第五个人。

预定三月在旧金山召开的2009届游戏开发者会议(GDC)，预先评选出了最新一届终身成就奖，小岛监督如愿加冕。GDC的终身成就奖，是为了奖励为游戏业做出了非凡贡献的人，而一年一次授予的游戏从业人员的最高奖项，自创办至今已经评选出四位，分别是《创世纪》系列之父理查·盖瑞特、《文明》系列缔造者席德·梅尔、一手打造《模拟人生》的威尔·怀特、以及

及任天堂的天才制作人宫本茂，小岛秀夫凭借着《合金装备》的无上辉煌成为了本年度最新得主。也是继宫本茂之后获此奖的第二个日本人。下个月GDC会议开幕后，小岛将正式领取此奖项。

并将同时发表名为《创造性游戏设计所面临的挑战》的公开基调演讲,在那一刻,小島秀夫将站到他人生与事业的金字塔尖。



**E**VENT

1-800-451-5272

## 发售前夕美版NDSi实机照片泄出 风格统一追加图标突出多媒体功能

本刊讯 任天堂的新版NDSi于去年11月1日在日本上市,美版发售时间目前尚未确定,但神奇的是已经有北美的玩家拿到了自己的NDSi,并放出了实机照片曝光于天下。



墨西哥Antorix网站的一名编辑应该是第一个拿到美国NDS的北美货,他在拿到任天堂寄给他的NDS样机后,第一时间在E3游戏论坛上晒出了自己这台主机的包装和内置游戏图片,让无数玩家对自家的北美游戏爱不释手。从他放出的图片来看,美版NDS依然采用了和日版相同的风格设计,包装盒大小、颜色、图案基本没有区别,值得注意的是包装盒正下方新增了5个多媒体功能图标,也就是NDS最新加强的多媒体娱乐功能的标志,这似乎意味着美版NDS将会更加着眼于多媒体功能性的推广和应用。据称,任天堂目前已经向多家北美零售商和媒体发出函件了,确切日期相信待转会发出函件了。

**SOFT**

**COPI**

配合新剧集EA二战题材最新作品  
《兄弟连太平洋》预定年底发布

本刊讯 电视剧《兄弟连》曾被多家公司改编成战争题材的游戏，而配合最新续剧的完成，EA也不失时机地开始了同名游戏的开发，游戏版《兄弟连 太平洋》将于年底与我们见面。

电视剧《兄弟连 太平洋》于去年5月完成拍摄,预定于今年适时播出,总预算超过2.5亿美元的本剧将远远超过前集的精彩。而EA为此作量身打造的游戏也将舞台锁定在了火爆残酷的太平洋战场,玩家将扮演美军在瓜岛、硫磺岛、冲绳等地与强暴的日军做生死较量。本作类型为第三人称射击类,玩家将扮演美军在瓜岛、硫磺岛、冲绳等地与强暴的日军做生死较量。本作类型为第三人称射击类。



←相信配合新片的本作会发

## HOT TOP GAME NEWS

## 新闻直击

●光荣宣布原定延期至今年春季发售的PS3/X360《真三国无双5 帝国》确定发售日为5月28日。两版本价格同为5040日元。

●EA公布原先延期的《教父2》已经确定将于4月7日发售美版。欧版则为4月10日。平台依然为PS3/X360/PC。三平台版本将同时发售。

育碧公司公布了由其开发的西部牛仔题材游戏《荒野大镖客》最新作。对应PS3/X360/PC平台，预定今年年内正式发售。

●根据NPD销量统计,今年一月份在美国X360平台销量最高的软件依然是Activision Blizzard公司推出的《使命召唤5》,其次为Electronic Arts公司的《求生之路》,之后才是《战争机器2》。这三款游戏在去年底一直占据着X360周间软件销量榜的前三名。

●微软公布了一款将于2月27日发售的《光环战争》豪华限定版。对比游戏的通常版，限定版包含了三张独有的名人联机对战用的地图，当然同捆的

●台湾微软在2009台北国际电玩展开幕前的记者招待会上宣布，X360平台的官方中文游戏已经突破100款大关。



●SCE最近确认, 预定今年4月推出的PC低龄向网络RPG游戏《Free Realms》, 也将推出PS3版, 但会比PC版晚些时候推出, 预计将在今年9月份发售, 暂不

●著名购物网站亚马逊方面确认，与话题作品《吉它英雄：世界巡回演唱会》相关的两款吉它和电吉他已经可以单独购买，并且北美地区的GameStop、Best Buy等卖场也都可以单独买到这两款稀有的珍贵物品。不过价格相当不菲。电吉他为69.99美元一把，而架子鼓更是高达99.99美元才能得到一部。想入手的FANS要做好心理准备。



电软视点

## 从班长到负班长,日本游戏市场的没落

## 次席,欧洲超越日本

曾几何时,日本是游戏业界的圣地和当之无愧的第一大市场。曾几何时,日本的游戏业代表的就是家用游戏机和掌机游戏的最高水平。

然而,三十年河东三十年河西,日本游戏市场这个曾经的老大终于光环不再。继去年曾被美国超越之后,在最新的数据统计中,其甚至已经被欧洲超越,数据落到第三,完成了从“正班长”到“负班长”的转变。

在NPD刚发布的数据统计中,2008年度全球游戏市场比07年度增长了11%,游戏软件总销量从07年的3.677亿份增加到08年的0.999亿份,尽管走势良好,不过实际上真正带动这一增长的是美国和欧洲两大市场。相反,日本市场在08年度的表现则相当不如人意,总体下降13%,其中掌机和PS2方面的萎缩尤为明显,甚至达到了惊人的46%!与之相应的,则是美国与欧洲市场15%和26%的增长率。

在上述这个数据中,最明显的就是日本市场的没落和欧洲市场的崛起了。事实上,如今欧洲游戏市场的业绩已经比2003年的时候翻了整整一倍,由此可



## 无奈,大佬们的痛苦

其实日本市场的衰落大家早就感觉出来了。除了销售数据上的比较之外,对于普通玩家而言,更直观的体验应该就是对如今日本游戏市场上作品都改为先发售美版后发售日版。特别是去年,不少日本著名制作人都直接或间接表示过对如今日本游戏市场衰落的无奈和准备转而进军欧美市场的意图了。这方面的例子,近有小鸟岛芳拜别欧美游戏公司,重组小鸟工作室,甚至连任天堂的老总岩田聪都开始公开表达出对这一现状的忧虑了。

在最近接受的一次访谈中,岩田聪表示,“日本市场如今是世界家用游戏市场中缺乏活力的。美国家用机市场

非常有活力。如果美国市场的销量只是日本市场的两倍三倍,这还可以忍受。然而,当美国市场的周间销量甚至已经达到日本方面的十倍时,我觉得一定有什么不对了。所以,我认为任天堂不应该满足于日本游戏市场的现状,并且我深信我们还有别的问题要面对。”

## 乏力,如何回天?

那么是什么原因导致了日本市场的衰落呢?岩田聪认为日本人生活风格的改变是原因之一:“过去家用机在日本的辉煌时期相比,现在的日本人由于种种原因变得越来越忙碌,所以当前越来越多可以打发时间的娱乐方式诞生时,人们的整个生活习惯都已经发生了改变。就现在而言,我们需要的是在日本娱乐市场中充分展现出只有家用游戏机才能实现的乐趣。”

游戏名称	厂商	总销量	美国地区	日本地区	欧洲地区
马里奥赛车Wii	任天堂	894万	500万	200万	194万
Wii Fit	任天堂	831万	456万	215万	161万
横行霸道4	Take Two	729万	518万	25.6万	185万
任天堂明星大乱斗DX	任天堂	632万	417万	175万	40.4万
使命召唤:战火世界	Activision	569万	446万	0	143万

注:日版《使命召唤:战火世界》尚未发售。

电软视点

## 一鸣惊人的雷骑士物语!

前段时间遭到各大媒体恶评的PS3独占RPG大作《白骑士物语》被戏称为“雷骑士物语”。自08年12月25日在日本地区率先发售以来,却收到令人意想不到的销售佳绩。在其发售首日的销量就大约为13万套。当时由于接近年底,所以供货速度还比以往放慢了不少,所以还出现不少销售点缺货的现象。

之后,首周销量累计达到了20.3万套,这成为继《合金装备4》和《恶魔猎人4》后第3款周销量突破20万套的PS3游戏,甚至超过了《真·三国无双6》和《高达无双》系列,并且本作还一举击败了《动物之森Wii》、《星之卡比DS》、《幻想 最终幻想》等诸多强劲对手,成为圣诞游戏销售冠军。因为在这款游戏发售前的预订数量并不是很理想,所以首日销量高达13万份确实

↑《白骑士物语》当中有着大量的网游要素,给人的感觉是虎头蛇尾。

有点意外,这都是因为在发售前各媒体恶评如潮。本来这款游戏的宣传可以说是铺天盖地,但是媒体的评价却凉了半截,不过可能部分原因还持观望态度的玩家也因为喜爱RPG的原因对这款游戏产生更多的兴趣,将游戏纳入购买计划之内。由此可见,RPG游戏在日本玩家心目中的地位还是那么高。

PS3之所以陷入如今的窘境,首要问题是软件阵容匮乏,特别是在日本玩家最喜欢的RPG上。曾经给PS2带来无限辉煌的日式RPG,在PS3上的数量却是十分稀少,任天堂之作《最终幻想13》发售又是遥遥无期,所以LEVEL5打造《白骑士物语》的公布以来,就成为PS3平台上仅存的正日式RPG游戏大作,备受关注。

尽管发售前恶评如潮,不过日本玩家依然买账,可见PS3用户对于软件,特别是RPG软件如饥似渴。作为PS3早期公布的游戏,开发时间之久也可谓是前所未有的,而且成品给人的感觉依然是虎头蛇尾。本作可以看出硬凑上ONLINE模式的种种痕迹,如果LEVEL5能用心把它做成单机RPG的话,完善单机的各个系统,或许会更成功。自定义角色的设定简直就是个局外人,甚至



↑本作的热卖给予了人们对PS3的RPG游戏的渴望。

连对白都没有。但本作终究还是可以划为一款不错并且值得一玩的还是上ONLINE模式的原创RPG,并且如果本作的最终销量能达到50万的话,会成为一个优秀系列的始作俑者,因为它具备这样的销量,目前本作的销量已接近40万,对于PS3平台来说实不可谓可贵。

## 最后的遗迹很雷!

与《白骑士物语》相反,SE在08

年11月底推出的《最后的遗迹》在发售前却是一片叫好,甚至被称为“最后的佳作”,但事实结果表明,神作不神,结果成为了“最后的雷作”。其游戏素质我们首先放在一边不谈,数十万的销量就给了SE这个以RPG作为金字招牌的名场当头一棒!毕竟

在具体的实践方面,任天堂去年下半年先后发售的两款Wii大作《Wii Music》和《动物之森 城市人》就是针对此而做出的努力了。任天堂本来希望消费者能欣赏并使日本的Wii市场活性化,然而他们的努力并没有达到预期的效果,当Wii在海外的市场销售势头强劲的时候,在日本的Wii市场却已呈颓势。两款游戏的全球销量虽然分别达到了250万份和320万份,但它们在日本的销量并不尽如人意。

毕竟冰冻三尺非一日之寒,日本游戏市场的衰落自有其难以根除的痼疾所在,又岂是区区几款游戏大作就能轻易改变之了的?然而不论如何,对于玩日式游戏长大的许多老玩家而言,目睹此没落多少也会有些感慨。毕竟东方的玩家还是更习惯于日式风格的游戏。至于日本市场能否回天,我等只能旁观了。 □文/北斗

XBOX360在日本的占有率有限,如果本作跨平台或者给PS3独占,相信销量轻松就能翻倍还绰绰有余。这种例子在360还有很多,例如《无尽引擎》、《失落奥德赛》等等,还有即将发售的《星海传说4》,前景也并不看好。

在Wii机能欠缺,PS3和360欠缺少市场占有的普遍情况下,日本RPG可以说到了一个风口浪尖上,本身发展就可以瓶颈,又缺少与其相适应的平台。难以以后日本RPG只剩下《最终幻想》和《勇者斗恶龙》两大系列的代名词。可以说,PS系主机王朝的沦陷直接影响了日式RPG作品的发展,使其变得举步维艰。毕竟RPG在日本始终是游戏界的中坚产品,在ACT作品大行其道的今天,SLG游戏到了,FTG游戏倒了,不知道RPG的将来会如何?希望SE能多为市场考虑,将重心移回PS3。 □文/七唯





# 疾风流言帖

Vol.28

最近正值各种大作热潮期，好游戏多到玩不过来，与之相对的与游戏相关的传言也多了起来。似乎在预定着今年下半年动荡不定的业界形势，而且，由于D9的延期，与SE相关的一系列口诛笔伐也同时带来了大量的不确切消息。到今年年底，我们看到的业界会是什么样子呢？  
□黄楠/鹿鹿

## 70 Wii上将有生化新作《生化危机2》重制版？

高木“生化危机”发售在即，而它又有什么呢？除了PS2上的重制版和PS3上的重制版，还有PS2上的重制版和PS3上的重制版。高木“生化危机”发售在即，而它又有什么呢？除了PS2上的重制版和PS3上的重制版，还有PS2上的重制版和PS3上的重制版。高木“生化危机”发售在即，而它又有什么呢？除了PS2上的重制版和PS3上的重制版，还有PS2上的重制版和PS3上的重制版。

## 10 数款光荣新作流出 幕末无双、仁王？

光荣公司最近流出了一张未确定发售的家用机新作预告片，其中我们可以看到，除了已经公布的无双系列作品外，还有从未流出的幕末无双和仁王。除了已经公布的无双系列作品外，还有从未流出的幕末无双和仁王。除了已经公布的无双系列作品外，还有从未流出的幕末无双和仁王。

## 20 《战争机器》十年计划 动漫周边将接踵而来？

索尼和微软的《战争机器》系列已经推出了10周年纪念版，索尼和微软的《战争机器》系列已经推出了10周年纪念版。索尼和微软的《战争机器》系列已经推出了10周年纪念版。索尼和微软的《战争机器》系列已经推出了10周年纪念版。

## 60 《最终幻想13》将延期到明年？和田洋一说吊死你我不会命

据说在巴达维亚消息灵通的一群人中间，我们伟大的和田洋一最近被传出了一个惊人的消息。据说在巴达维亚消息灵通的一群人中间，我们伟大的和田洋一最近被传出了一个惊人的消息。据说在巴达维亚消息灵通的一群人中间，我们伟大的和田洋一最近被传出了一个惊人的消息。

## 50 两款X360超大作RPG开发设定图流出 《神鬼预言》制作组宣称将于三月公布

正在巴达维亚消息灵通的一群人中间，我们伟大的和田洋一最近被传出了一个惊人的消息。正在巴达维亚消息灵通的一群人中间，我们伟大的和田洋一最近被传出了一个惊人的消息。正在巴达维亚消息灵通的一群人中间，我们伟大的和田洋一最近被传出了一个惊人的消息。

## 《铁拳6》是以PS3为基准开发的 开发X360版本将是一个很大的挑战

《铁拳6》制作人原田胜彦：“《铁拳6》是首款使用与PS3可互换基板SYSTEM357架构的街机游戏，并且系列在PS系列平台上有十年开发经验，街机版充分利用了CELEL的技术。整体都是以PS3为基准进行开发的。制作X360版本将让我们面临很大的挑战。”

## 无论你们怎么期待《猎天使魔女》我还是有超越你们期待的自信

神谷英树：“我对我正在负责制作的这款《猎天使魔女》有百分之二十的自信。这将是款超越超能力（DMC）的神作，无论你们有多大程度的期待，我都有自信超越你们的这个期待值。”

## 我们将把更多的着眼点放在新兴市场比如韩国，比如东南亚，比如中国

任天堂社长岩田聪：“在目前的市场环境下，亚洲的一些新兴市场能够吸引到我们更多的兴趣，如韩国、东南亚、印度、中国、俄国等。这些地区人口密度大，拥有十分广阔的市场潜力，我们需要制定一个DS和Wii在这些地区销售的长远计划，以成功打进这些潜力十足的新兴市场。”

## 欧洲和澳洲我们已经领先了PS3很多 猎物的反击更能凸显我们的强大

微软互动娱乐部JEMEA地区的副总裁Chris Lewis：“我们在欧洲和澳洲地区已经领先PS3很多，并且在中东和亚洲等地区也领先PS3大约100万台。这都是我们的成功，我很尊重我们的对手，我是说SONY。我喜欢你们向猎物一样向我们冲过来，那样会凸显我们的成功和强大。”



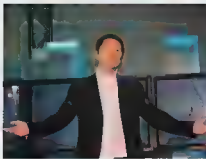
电竞视点

# DQ9延期影响FF13发售?边鼓不是这么敲滴!

Square Enix于2月对外称 由于在除错阶段发现重大问题 《勇者斗恶龙9》不得不延期4个月发售。这一重大变故是否会影响对社内其他作品 比如《最终幻想13》的发售计划?社长和田洋一“很有可能”。

在刚刚宣布推迟DQ9延期的消息之后 和田洋一趁势混乱之际再发一纸重磅炸弹,就延期一事进行解释时表示 DQ9延期可能会对FF13造成影响 虽然公司会尽可能保证游戏按原计划上市 但推迟延期可能性很大,下面是他的原话

“由于下一个阶段的发售计划目前还没有确定 所以现在无法断定是否会对FF13造成影响。”和田洋一接着补充道



宽道 “但因为DQ9是在3月还是7月发售这个前提完全不同,所以不能说没有影响。”

当然 Square Enix或和田洋一都没有说明DQ9开发过程中的变故究竟会以何种方式 从大程度上影响到FF13 这就好比为了漫长制作周期里令全球无数玩家为之牵挂的次世代大作,以现在的情况来看 这种影响很可能会以FF13发售周期推迟的形式出现。

原先和田洋一宣布DQ9延期的一个重要原因 “一时大意 忽略了DS上的一些问题 导致游戏不得不返厂重做,尽管DQ系列延期发售已经是屡见不鲜的事情 但是以这种理由宣布延期还是很少见的。”而在宣布DQ9延期之后说到

“不排除对FF的影响” 这种说法就更值得讨论了,原因很简单,假如说DQ9是因为技术上的原因而被推迟延期发售 那么FF13和DQ9完全是两个不同平台的游戏 制作团队也不同,为什么一个DQ9的技术问题会使FF13也受到阻碍? 这种解释是说不通的。

但是看 FF13的发售日 “2009年夏” 不能迟于7月底

DQ9推迟到7月份发售 与FF13将不可避免的撞车。在这种情况下 只能让FF13往后靠 这在业界也是很正常的事,但是FF13和DQ9的平台不同 两作撞车真的会造成这么大的影响吗?如果不是的话,为什么要说FF13受到DQ9延期的影响呢?

我们再来看看这两个游戏的制作进度,DQ9到发售之前 并没有更多的情报流出 而FF13的试玩版在4月份也将随着蓝光版FF7AC的发售上市。也就是说两部作品的完成度都已经到了一定的阶段,但是从FF13的试玩版和正式版本之间的时间差来看 FF13最早应该在9月上市,这就不算“2009年夏”,而是“2008年秋”了。如果真是这样的话 倒很有可能使FF13不能按时发售 而DQ9已有的技术问题 正好给了FF13一个麻烦的机会。

从技术层面上讲 DQ9现在定于7月份发售 那么游戏软件入场安装的时间应该在6月 而交给制作人员重新调整游戏的时间,从3月份算起只有3个月的时间。要在3个月之内对游戏进行彻头彻尾的修正不是容易事情 由此可见DQ9遇到的问题其实是如此大问题 而FF13的完成度到现在都没有一个详细



“一个DQ9的延期会带来越来越多,这可能会给Square Enix带来各种影响。”

的说法 看来Square Enix面临的 不仅仅是DQ的麻烦,要在今年适当的时候把FF13推出 满足玩家的要求 才是它现在面前的头号问题。至于等待北美Xbox 360版的玩家 恐怕就得继续望穿秋水了。

与DQ9相比 FF13的受关注程度丝毫不差 因此玩家们对于DQ9的延期和FF13受到的影响自然会保持很多关注。在这种情况下 Square Enix在其他游戏的同时 必须加倍对这两部游戏的关注。毕竟玩家们不会只满足于复制和炒冷饭,新作玩家们带来的感觉是完完全全的。现在延期作为 种技术已经不是什么新鲜东西了 游戏创作者也应该重视 下 守时”这个美德了吧。 □文/猴子

电竞视点

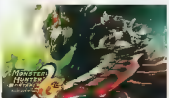
# 美食大家分,猎人身后一群跟风者的身影

这个世界就是这么有意思,成功者永远是他人模仿的对象,不管其原来是多么的另类,多么的另类。被粉丝们纷纷追捧成为国民偶像,那些原本毫不沾边,甚至曾对其不屑一顾的主流们就会像饿鬼发疯一样追上来,似乎都要去证明自己非主流得更彻底,更愤慨,哪怕自己面目全非,变得不堪不类也在所不惜,这就是人的本性,商业社会的本性。

## 怪物吃掉了羊群

网游的确是个神奇的东西,“刷联统”不但能让成千上万的祖国花朵们沉迷其中不能自拔,其中的核心理念也渐渐融入到了传统日式视频游戏中,就像一般不可阻挡的风潮席卷整个日本,一片净土的TVGAME游戏,拿机,这个拿起就玩的平台成为了昔日其冲的变革地。

怪物猎人,这个孕育于PS2平台的



新兴事物6年前诞生时是“绝对的非主流”,无论是口吻还是销量都算不上什么能拿的上台面的边缘化产物,但是上天赐予了一台PSP给它,这个还未被开发的空白市场,这就是天意,网游的要害放在这里是何其的匹配,就像饥渴的羊冲进羊群一样,疯狂地撕咬吞噬着这块还未被其他物种所染指的肥肉,吃得是津津有味,饱暖天下,就像生物界的优胜劣汰,强者生存和自然就会繁衍出更多的子子孙孙,原本稀少的个体凭借优秀舒适的环境让族群越来越壮大,逐渐遍布整个星球,成为称霸世界的主流,环境造人,时势造英雄,等待后来开垦的空白市场,让怪物猎人抓住了,吃掉了,人生的赢家就是这样的来做的。

## 吃独食是不行的

这个世界没有一个人独享的午餐,看人家吃的那香会有谁会不动心?跟风而已,分一杯羹那么是人的天性。怪物猎人的成功改变了掌机游戏的价值取向,也改变了游戏的流行趋势,买得好,这类做任务、打怪、刷素材类游戏受欢迎,这就是业界的新标准,厂商们都清醒了,痛心疾首当自己有什么没有看到这块空白的肥肉。那么,既然已经

有人把这块市场搞活了起来,自己当然要去分一杯羹,“我手中拥有的老牌系列不会比你们这个新兴系列差吧,我同样也会大卖”,抱着这种心理各大厂商八方蜂拥而入,誓要从怪物口中抢到一块属于自己的肉。于是,以PS2为开打不着的名家们都纷纷转移自己的类型,打出与猎人同样的招牌,像猎狗一样送到玩家们面前,来,你们不是喜欢刷怪刷怪吗?我就给你刷,刷得好,模仿也要,反正市场就是那样,不随大流就活不下去,哪怕你学得再像学不到内通也没关系,内通是可以慢慢摸索的,更何况FANS的追捧更让人心动。

## 抢夺食物的群狼

现在掌机游戏的一个新兴群体,就是一个名字。怪物猎人不仅搞活了这么一个市场,也将以前不怎么受重视的些游戏重新抢到了自己的市场,再次亮出了獠牙并重新夺回属于自己的地盘,一匹叫“梦幻之星”的狼就是如此,在掌机上出的两作无一不是家用机与PC机器的延续,但得到的待遇却今非昔比,销量上的成功证明这块市场已经与当年大不一样。NGI的“世界传说”在当年也只是不入流的杂牌边缘物种,



「无头」也走上了怪物猎人的道路,或者发售时玩家不买不买不买。

根本无法和正统传统系列相比较,而最新变种“光明神皇2”销量一路攀高,远远超过了同期几个正统作品所能达到的胜利,其身上所带的“刷联统”属性让其在已经变化的市场提高了不止一个档次的身价。名厂名家且如此,以确猎狗名道近的夜晚怎么会甘于落后,原本从哪方面都联系不上的“无双”也摇身一变成了这帮狼中的一只,而且更彻底,更厉害,几乎不加掩饰“联合突击”披挂无双的外衣一下冲到了被称为猎狗的阵营前面,关键任务、紧急任务、附赠材料做装备、多人联机合作、即时道具栏,无论从哪方面都像像披着马甲的怪物猎人,看到这种事情,我们是为怪物猎人高兴吗?还是说为那些游戏感到悲哀?也许只有人才知道。 □文/连路



# 09台北电玩展中日制作人分享游戏制作心得

## 汉化专递

EXPRESS CHINESE

台湾微软于电玩展第4天的2月15日，特别邀请来自日本与台湾的多位游戏制作人，共同举办“台湾游戏如何跃上国际舞台——中日制作人对谈高峰会”，通过国内外成功经验分享，畅谈游戏产业如何在国际舞台上崭露头角。会中邀请到日本From Software设计部部长浅沼浩彦游戏制作人竹内将典、戏谷（戏谷麻辉）制作代表徐志满、昱泉（千宇王）制作代表姚良俊以及乐升技术总监张锐光。会上这几位著名的制作人就如如何制作能够畅销国际的台湾游戏发表了各自的看法与观点。对于大陆的玩家们而言，自然是希望能够看到更多高素质的中文游戏发售了。



一峰会上台湾与日本的游戏制作人员进行深度的交流。

### 三国志DS2、机战W，星组爆发

真是风水轮流转，上期单机汉化过版NDS只有一款，PSP捷报频传，到了这期情形就完全倒了过来。6款方面的NDS汉化游戏中，《三国志DS2》和《超级机器人大战W》是其中的重量级作品。

《超级机器人大战W》有简体中文和繁体中文两个汉化版本可供选译，汉化内容包括：剧情全汉化、菜单全汉化、战斗对话全汉化以及图片全汉化。机战的汉化是一项巨量的工程，08年，星组的主要战斗力都耗在W上了，这次汉化版的发布，确实是星组的同学们献给机战犯们的大礼。

汉化版的《三国志DS2》同样也出自星组之手。

原属NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
圣域2	基本完全	IT组/圣域汉化组
生野 天降之里	基本完全	中华ACG协会/协会
明日之星 无限勇气与天技	基本完全	天降之里 圣域汉化组
三国志DS2	基本完全	星组
SRK 圣域2	基本完全	圣域汉化组
超级机器人大战W、简繁	基本完全	星组

### 汉化小组：GV汉化组

GV汉化组，全名“GV胜利汉化组”，组名取自于英文单词“华丽的胜利”（Gorgeous Victory）。这个新生的神秘汉化组行事一向低调，给人的印象是几乎没有汉化作品就在出其不意间迅速发布了他们的汉化作品。GV汉化组是NdsBBS旗下相对独立的第一个汉化组，其与逆转ACE汉化和NdsBBS汉化组在汉化项目上有着明确的分工。逆转ACE汉化组专注于逆转系列和我们的木月系列的汉化，NdsBBS汉化组专注于NDS平台的RPG类作品的汉化，而GV汉化组的汉化作品则主要是以NDS平台的二线游戏和次文化为主。

GV汉化组的另一大特点是其组员的网名均以复数的英文名出现，如mimm、toto、jiji、nano等等，让人感受到这个同样有爱心的小组的幽默和风趣的行事作风。有人说这些ID其实是NdsBBS会员们的马甲分身，但无论怎样，他们不计名利低调的为大家默默奉献汉化游戏的行为是值得我们去尊重的。

GV汉化组的作品数量很多，类型也很广泛，比较知名的有《降魔灵符2 伊津彦》和《战国无双 伊津彦DS》，另外还有一系列小制作类型的如《美丽的水族馆》系列和《脑内电脑》、《右脑回转式魔城谜团DS》等策略游戏，目前该组汉化中的作品还有即将发布的《创造冠军地球球DS》以及某款一线知名游戏。



### PSP《秋之回忆5：中断的底片》汉化版发布

《秋之回忆5 中断的底片》是KID于2005年10月28日发售的MO系列的第5款正续作品。与以往相比，本作在整体定位、风格以至主题上都有着相当彻底的变革。为了纪念本作翻译完结2周年，曾经负责过本作汉化的KIDSFC特制创作组隆重奉献PSP版MO5补丁，补丁已经经过测试可以完美使用，希望能在2年后再度为本作掀起讨论高潮。本补丁所使用之文本为纯净完整之初版，与被删改数十段的PC版内容不尽相同。

KIDSFC特制组在发布中文补丁时声明，所谓“完全中文版”的意思就是他们这次追加了PSP版独有的后传小说的AfterStory的完整翻译，以此表达他们对这个汉化作品所充满的感谢和热情。并且修正了字体显示效果和已知的全局bug。



！由于之前就已经有PC版的汉化文本，所以补丁制作较容易。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
秋之回忆5 中断的底片	完美汉化	KIDSFC特制组
		CNGBA汉化组

### XBOX360中文文化游戏破百，豪华阵容参展

台湾微软于2009台北国际电玩展开幕当天举办记者会，台湾微软娱乐事业处副经理周文英于会中发表Xbox360中文文化游戏突破100款，并邀请前阵第9期中文化游戏《戏谷麻辉》的戏谷总经理陈语信共同参与纪念仪式。



Xbox360目前推出100款中文文化游戏中，第99款即为戏谷所开发的《戏谷麻辉》，第100款则是开幕当天上市的《忍者狂刀（Ninja Blade）》。现场邀请知名艺人黄贯中与其大老婆莫克立连袂出席，与周文英以及陈语信一同进行《戏谷麻辉》的联机方城之战，通过Xbox LIVE平台将麻辉这“国粹”推广到国际舞台。

周文英表示：“Xbox360 强势力深耕台湾游戏市场，100款中文文化游戏只是给予台湾玩家的承诺之一，我们将持续不断努力，不只把国外游戏以中文文化方式带给台湾地区的玩家，更努力将台湾游戏行销到全世界，让全世界都看到台湾游戏产业的实力与创造力。”

### 经典回顾：《浪漫沙加 开拓者》

SQUARE公司制作出品的《浪漫沙加·开拓者》，其游戏画面绚丽明快、音乐动听。本作保持了系列一贯的特点：主角众多、自由度极高，无论传统RPG类游戏的等级和经验的设定，战斗后HP全回复，可以随时存档等。战斗系统也非常优秀，2人以上的连携合作让人热血沸腾，是一款不可多得经典RPG游戏。

现在网上可以下载到制作的中文版，需要注意必须配合字库档，否则会出现乱码。中文字体档使用方式必须配合解压后3个文件，SLP000000放在PSPPGAME目录下，字库档“选一”，将PSR系统用的中文字库里CHEATMASTERSEPL.GMS两个文件复制到记忆棒的根目录下。选择【全部】，不会影响原PS兼容档运行插卡的运行。其余操作与普通插件安装相同。

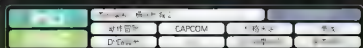




# 身陷围城,无尽丧尸滚滚来!



## DEADRISING 2



CAPCOM之前在XBOX360上发售的恐怖游戏《丧尸围城》获得了相当不错的反响和销量。续作的开发也是粉丝们期待许久的了。最近, CAPCOM官方公布了新作《丧尸围城2》的最新情报。据悉, 本作不再是360独占, 而是PS3、PS3和PC三个平台同时发售。话说, 记得当年似乎有传闻说过微软为了不让《丧尸围城2》成为360独占游戏将会对CAPCOM公司提供资金援助。看来最后没谈拢。

CAPCOM官方保证, 作为系列续作, 《丧尸围城2》要把“尽展城市底面生活的丧尸的乐趣”提升到一个新的层次。据悉: 《丧尸围城2》的故事背景被设定在列茅拉多州Willamette市丧尸暴走事件之后的几年。不幸的是, 瘟疫的扩散并没有得到有效的控制, 不久全美都变成了丧尸肆虐的人间地狱, 所以续作的故事是发生在另外一个丧尸肆虐的城市。而这个城市, 就是大家耳熟能详的赌城拉斯维加斯了。本作中确定公会被替换, 但玩家将因此获得更多更有趣的与丧尸战斗的手段。 □文/北斗



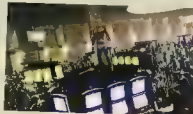
这是《丧尸围城2》的官方宣传图。玩家可以通过这款游戏体验到丧尸围城的乐趣。



## CHECK! 原班骨干人员再铸精品

《丧尸围城》1代发售于2006年, 曾获得不少荣誉, 比如IGN的“X360平台最具6.5分”、GameSpot的2006年度“最佳动作冒险游戏”、Spike TV的“2006年度动作游戏”等等。在08年的时候, 电影《僵尸的黎明 Dawn of the Dead》导演罗布·马罗维罗在制片公司MKR集团, 将CAPCOM和他1]的百万大作《丧尸围城》买上了法庭, 理由是这款以屠杀丧尸为主题的动作游戏抄袭了大量来自电影中的原创情节。最终这起诉讼案, CAPCOM胜利且有版权。

《丧尸围城2》由CAPCOM与加拿大的Blue Castle工作室合作开发。另外, 《丧尸围城》原制作团队中的几名主要成员也会参与, 这其中包括前作的制作人稻船敬二。游戏舞台是类似现实中赌城的“赌徒天堂”圣何塞市(Fortune City)。玩家将探索并打围这个纸醉金迷的休闲胜地。



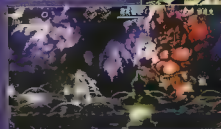


# 妖刀传

## OBOROMURAMASA

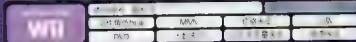
### 妖刀传新魔传 妖刀传奇上演

本作中有许多RPG要素，需要PRINCE交叉来推进剧情。还有很多隐藏要素要和他们交流获得。



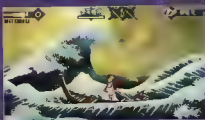
游戏中会出现各个鬼物的BOSS与精英交手，在游戏中的BOSS之一就是初期的BOSS之一，拥有很强的破坏力。

### 绚烂和风忍者



## 持妖刀的少年是弑神者！

本作是以昭和昭和年代，聚集了众多持妖刀的少年，他们为了守护和平而战斗。本作中，玩家将扮演一名持妖刀的少年，与各种敌人战斗，保护自己的家乡。本作中，玩家将扮演一名持妖刀的少年，与各种敌人战斗，保护自己的家乡。

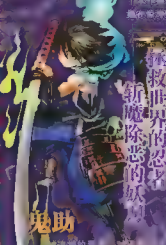


18世纪日本中部的忍者，上野县的忍者，他们为了守护和平而战斗。

## 绚烂和风演绎妖刀斩魔传

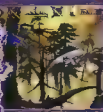
《妖刀传》，是由神谷雄先生所率领的VANILLA WARE与Marelo's Entertainment 组成的强力制作小组制作。本作以“和风”的世界为舞台，剧情设定两位主角“鬼助”与“百姬”，为了收集各式各样形形色色的妖刀，而与各路武士和妖魔展开激烈战斗。能让玩家用Wii的控制来随心所欲地运用刀以及各种武器来战斗，甚至连变身术等日本招牌忍术，玩家都能很轻松的通过控制来发动。玩家只要挥动Wii手柄或是按下按键，就能施展各式各样的动作。像是有行云流水般的剑舞，一闪而过的刀光等。另外，如果攻击配合得当，战斗中还会出现连招技。虽然本作只是款传统2D游戏，但其游戏画面却非常绚丽，将和风表现得淋漓尽致。

## 妖刀无双斩风云乱世邪魔，一人当千塑造忍者传奇！



### 鬼助

本作的主角，一个拥有妖刀的少年，他为了守护和平而战斗。本作中，玩家将扮演一名持妖刀的少年，与各种敌人战斗，保护自己的家乡。



### 斩魔除魔的忍者



### 侍

本作中，玩家将扮演一名持妖刀的少年，与各种敌人战斗，保护自己的家乡。本作中，玩家将扮演一名持妖刀的少年，与各种敌人战斗，保护自己的家乡。

### 谜之僧

本作中，玩家将扮演一名持妖刀的少年，与各种敌人战斗，保护自己的家乡。本作中，玩家将扮演一名持妖刀的少年，与各种敌人战斗，保护自己的家乡。



### 暗杀令魔的忍者



# 运用游戏互动表现手法 演绎金刚狼诞生的传奇故事



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

在由福克斯主导的“最后之战”《X-MEN 3》电影获得意想不到的空前成功之后，其续作《金刚狼前传》（又名“狼人的复仇”）的一举一动再次成为观众们关注的焦点。伴随影片的即将上映，Activision也不失时机地将其搬上了各大游戏平台。



## 福克斯传奇电影大片改编游戏

作为《X-MEN》系列影片的最新作品，将以大男人的主角狼人为故事主角演绎最原初的篇章，仍然由著名狼人一休·杰克曼扮演影片主角狼人罗根的本作。讲述其如何成为金刚狼的来龙去脉。在詹姆斯·洛根执导自己身世的叙述。在影片中，罗根将在博士妻子的协助下，从任何蛛丝马迹着手调查自己被隐藏的过去，并与来自各方的人和组织发生种种恩怨纠葛，以至激烈的战斗与冲突，换取一切围绕自己的事物，通向事实真相的彼岸。

本作的游戏风格以电影原



作为基础，运用游戏的方式更为生动地还原精彩的故事情节。游戏由曾开发过《雷神之剑4》的开发商Raven Games公司负责游戏的制作。Activision发行，同时登陆现今流行的全部家用机、掌机和PC平台。所有玩家和玩家都可以同时享受到美轮美奂融入电影中的互动功能。



！飞速旋转的铁爪像风车一样撕裂敌人的身体，特效比电影还要炫目。

挥动钢铁双爪  
撕裂敌人

## 完全再现电影中的设定

因为影片上映还有一段时间，厂商公布出的游戏情报还十分有限，但我们已经可以从中得知游戏将包含的人物要素。以影片为基础的游戏将时刻穿插一些电影中的精彩过场动画表演方式和镜头运用都与电影保持同步。

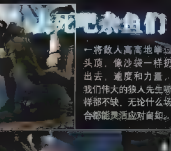
永春 影片中狼人以试图激活中醒来的经典镜头，物史还原游戏中。此外，原作中一些细节设定也将以和种方式成为游戏的核心系统，比如狼人所有的伤口自动愈合能力，在游戏中以自动恢复体力的方式得到再现，并且在画面上你就可以看到这一特性的愈合过程，相当的逼真。



## 更为生动的游戏方式还原电影

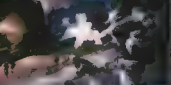
根据官方最新提供的情况，同时对应各大游戏平台的本作，将遵循预定今年5月上映的电影版本展开故事剧情。游戏中的背景设定，狼人罗根的造型都将以电影中休·杰克曼扮演的形象完全一致，尤其是PS3与X360两大高清版本，更是将电影中的实拍景象，以强大的硬件机能最大限度地逼真还原了出来。角色外形面部表情，场

地环境的模拟，都以即时演算的方式将电影还原了出来。狼人脾气火爆的一举一动一招一式，都将以逼真的动作捕捉模拟方式在游戏中由玩家亲自一一再现，亲手操作电影中的角色来打打，这将是电影无法体验到的爽快感觉。电影中的强悍BOSS级角色也都将亮相登场，精彩的特写镜头将在游戏中以必杀招式的方式得到夸张的表现。



一敌人的枪弹对狼人来说是形同虚设，瞬间咱们就会被轰成碎片。

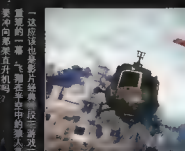
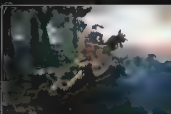
## 灵敏的身形 穿梭于枪林弹雨



## 华丽又爽快的动作打斗与杀戮

说到狼人，你最先想到的肯定是他那双独具代表性的铁爪，即便因为剧情原因，本作罗根并没有穿上那身标志狼人身份的蓝色套框，但其双手上的三只铁爪已经足以证明其身份。游戏中玩家将拥有丰富多样的连招技，花样繁多的铁爪杀伤技巧，比电影中还要夸张暴力的攻击特效，连招技巧将成为对敌攻击时最值得关注的亮点。玩家操作快速又准厉的铁爪由杀将敌人一个不留，欣赏华丽动作的同时体验爽快流畅手感，此外，游戏中还将包

含致命而又观赏性十足的特效终结技，表演方式十分血腥，就像格斗游戏中用连必杀效果对手时那充字全屏的奇特特效一样，爽快感将由此提升又一个档次。



演绎一段段  
经典影片桥段



# TRANSFORMERS

本标题名	变形金刚 霸天虎的复仇	发行商名称	孩之宝公司
游戏平台	Activision	游戏类型	动作
DVD/蓝光	1A	游戏容量	硬盘
		游戏人数	最多4人

## 一个都不能少,全机种制霸!

今年9月24日将正式在美国上映的热门电影《变形金刚 霸天虎的复仇》(以下简称《变2》)可以说全平台制霸,与NDS、PC一个也不放过。当然,这么多平台版本的发售,一个工作

室肯定是不忙不过来的。为此,发行商Activision专门为本作招募了5个单独的游戏工作室。1个是自己内部的,另外4个则是外包。其中,开发过《真实犯罪》的Luxoflux负责360版和PS3版的制作,Beenox负责PC版的制作, Krome Studios负责Wii版和PS2版的制作, Savage Entertainment负责PSP版的制作, Vicarious Visions负责DS版的制作。

这次的《变2》游戏版(变形金刚 霸天虎的复仇)可以说全平台制霸,与NDS、PC一个也不放过。当然,这么多平台版本的发售,一个工作



战斗舞台遍及全球  
不死不休的激烈战斗!

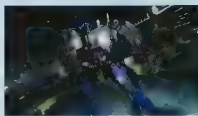
· 电影中的所有变形金刚们都将在这游戏中再次登场亮相。

· 有传闻说在电影版的2中,汽车人的领袖擎天柱有可能会死去,实在不希望看到这一幕。



## 再续辉煌,堕落者的复仇!

在《变形金刚 1》的电影版推出之前,曾经有许多粉丝们担心这种改编作品的素质,结果却超乎想象的震撼。1代电影版最终收益3.2亿美元,游戏版最终销售7500万张,这么好的业绩自然使得2代游戏版的推出成为理所当然之事。在游戏中,地球将再次成为霸天虎与汽车人两派的战场,一幕幕壮烈的战斗也将上演。



擎天柱 率领汽车人对抗霸天虎的绝对领袖



## 汽车人VS霸天虎,龙争虎斗!

就游戏素质上来讲,1代的《变2》在360和PS3上的表现还算不错,虽然操作手感等方面还有待改进,但基本的气氛已经得到了体现。这次的2代也将继续以动作游戏为目标,采取比较自由的任务触发制来推动剧情发展。



· 本作中有海量的场景,街道两旁招牌上可以看到“霸天虎”、“汽车人”等字样。

· 大家别以为这只是个简单的动作游戏,其实不然,这是一款非常考验操作的游戏。



## 汽车人,变形出发!

· 呼 霸天了! 大家别不愧是汽车人! 实力强劲 敌不过的,倒敌。



# [PROTOTYPE]

本标题名	变形金刚 霸天虎的复仇	发行商名称	孩之宝公司
游戏平台	Activision	游戏类型	动作
DVD/蓝光	1A	游戏容量	硬盘
		游戏人数	最多4人

## 吸收敌人的能力,变身成各种外形

《变形金刚 霸天虎的复仇》是由Radical制作、Activision发行的第一款科幻动作冒险游戏。游戏的主角柯林斯·梅森本是一名在科学实验中遭遇意外变异的倒霉蛋,然而突变的同时也获得了超乎常人的强大能力。当主角杀死敌人或敌人时便可以吸收他们的记忆、能力,甚至能变成他们的样子。随着吸收杀死敌人以及敌人的数量不断增加,主角梅森的能力也会随之增强。

## 找寻记忆的流程 身体是你最强武器!



· 需要一下,主角有再变身成霸天虎形态的能力(变身成霸天虎);

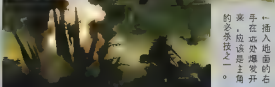
· 变身成士兵后,就能使用枪来对眼前的怪物进行射击。

## 双人模式取消,只能单练

本作原本计划将会加入双人合作的故事模式,让玩家和自己的朋友一同冒险。但是前不久根据开发商Radical的负责人Tim表示,由于制作组将无法“在多人模式中保证相同的关卡质量,这些关卡本身是为单人模式进行量身打造的。”所以玩家在正式版的游戏中只能做独行侠了。



· 这个家伙以后主角会变身成自己,自己的右手会变成一只脚,脚会踢开。



· 插入地面的右手,在远处爆炸,来,应该是主角的必杀技之一。

## 爆型必杀攻击!



# Persona

PS2	2009年5月14日	ATLUS	6090日元	1人	12人
角色设定	ATLUS	6090日元	1人	12人	
剧本	ATLUS	6090日元	1人	12人	

PSP已经成为各厂商利用复制版再赚钱的工具。近日ATLUS宣布，旗下著名作品《女神异闻录》初代将以“重制”的方式，在2009年4月29日登陆PSP。《女神异闻录》初代最初在1996年的PS上发售，本次的PSP版将对CG画面进行重新设置，数量也会在原有的基础上大大增加。

系统上为掌机操作做了优化，而游戏的音乐则由著名制作人目黑将司进行REMAKE。此外，游戏的难度也有所增加。在本作中，制作团队考虑到游戏是在掌上推出，调整了游戏中的各方面设定，也改变了难度，针对恶魔的几事等等。相信玩家能够让玩家顺利的进行游戏。

## 经由动画公司之手 追加许多过场影片

一 特殊设定，依照玩家进行剧情的不同，追加过场影片的数量也不同。  
二 动画过场影片由玩家自己决定，数量也会随着玩家自己的决定。



女子学生 本游戏中的，角色设计有了新的变化，让玩家在游戏中体验到新的挑战。

在本作中，如果玩家制造一些特殊事件，游戏中的隐藏剧情，必须达成几个条件才行。与普通学生的对话中，会隐藏着什么样的秘密呢？

## 进一步挑战剧情

### 主人公

由玩家操作的本作主角，就读于圣白翰学院2年級4班的高中生。在被卷进这场事故之后，将会跨越各式各样的考验。

主角的内心，是玩家在游戏中最重要的部分。

## 仲魔系统解读

在游戏中，通过各地遇到敌人时，会触发战斗的战术画面。攻击方法是通过武器直接攻击。地板攻击还有通过PERSONA攻击这一种。PERSONA是游戏中形象出现的“另一个自我”。主角一行人的名字叫作“相”，相当于自己的PERSONA与敌人交手。好好利用战斗产生重大影响PERSONA，将恶魔一个个的打败。PERSONA这个单词，在拉丁语中含义是“面具”。而在游戏中，可以理解为“心灵力量”。另一个自我”来解释。此外，PERSONA具有众多种类，其分类是依照塔罗牌阿卡特，若进行PERSONA合体，即可召唤出新的PERSONA。于PS版中，各角色分别都设定了与PERSONA之间的契合度。这在PSP版又将如何呢？

### 毗湿奴

在与主角契合度良好的PERSONA当中，有着最强的实力。与梵天、湿婆并称为印度神话中的三大主神之一。

# GROWLANSER

## グローランサー

PS2	2009年5月14日	ATLUS	6090日元	1人	12人
角色设定	ATLUS	6090日元	1人	12人	
剧本	ATLUS	6090日元	1人	12人	

ATLUS公司日前宣布，于1998年11月25日发售的PS游戏《梦幻骑士》初代作品移植PSP平台，发售日确定为5月14日，售价为6090日元。《梦幻骑士》是人气RPG游戏《梦幻骑士》系列的第一作，故事讲述宫廷魔法师蒂拉捡到一个小男孩，这个男孩将来可能是“毁灭世界之暗”，也可能是“拯救世界之光”，为此

担心男孩受到外界干扰的蒂拉不让他人外出一步，直到男孩年满17岁那天，PSP移植版《梦幻骑士》在保留原作的内容之外，还追加全新角色和新剧情。



## 战斗的节奏变得更加简洁而明快!

“进入新路线，既可以加深角色的好感度，说不定就会大大改变往后的故事发展。”

## STORY

本作主角被设定为很少见的“无口无心”。作为RPG来说，梦骑士与别的RPG最大的不同就在于它的战斗系统。同时，战斗系统也是梦骑士初代的特色部分。故事的起源设定也随着当时的潮流。被罗“迪亚瓦诺魔法魔法师蒂拉抚养长大的少年时获得了“毁灭世界之暗”和“拯救世界之光”这两个完全相反的预言。如后来蒂拉一直不让少年离开王都，而且避免他与外界接触。在少年17岁生日的那天早晨，她亲自告诉了少年“踏上旅程的日子已经到来，今后世界的命运将掌握在你的手中。”本作中故事的发展，会随着同伴对主角的情感而改变。在本作里面，完成特殊任务后也会有休战。接下来，如果在休战的时间跟同伴交谈会发生事件，同伴与主角的感情可能会因此事件而改变。

“背后有翅膀的有翼少女梅尔菲，虽然她是个怪物，但不如不知道何走是单独行动，她是可以发挥“光明魔法”的人。”



A group of young men in a courtyard. One man is performing a handstand, while others are watching or standing nearby. The background shows a building with a sign that reads 'SCHOOL OF MANAGEMENT'.

## 配合硬件特性优化及改良



### 配合硬件特性优化及改良



顶级画面效果  
感受究级的格斗

本次NE官方新公布出的情报中，我们可以看到目前只有一款新的全新角色，那名颜值可圈可点的妹子吸引了众人的目光。这名妹子可是个全“不可侵犯”的绝色角色啊！另外从图中我们看到，新展出的游戏画面已经可以达到令人赏心悦目的清晰程度，无论是人物的皮肤材质，衣服裙摆的衣褶，还是头发、眼睛、打击时的光效效果等等十分细腻且逼真，背景中水面的效果、草茎的波动、建筑物上的细纹等，都能看到是做了特别优化的，这绝对是具备业界顶尖家用级主机（PS4）的水准，目前市场上很多的游戏家用级主机斗不过4A的水准，而这款游戏

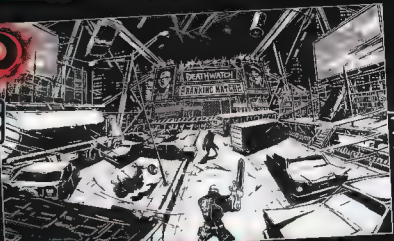
另外,《血统叛乱》中的自定义角色发型、发色功能也都会继承到家用机版中,还会加入更多可供选择的发饰造型,那名熊猫会有更多颜色种类来给它染发吗?【美】



# MADWORLD

Wii	平台	Platinum Games	开发商	发行
DVD	1人	记忆卡存档	存档	存档

原CAPCOM四叶草工作室精英们成立的“白金游戏”公司(Platinum Games)，终于亮出了他们手中的数张王牌。除了《猎天使魔女》和《无赖剑魔》外，最新与我们见面的，就是这款由稻叶敦志领衔开发的《疯狂世界》，与SEGA合作后开发的首款Wii游戏。采用当今绝对主流、绝对经典的，假美式幽默诙谐一类的金碧黑白风格，点缀以鲜红的卡通暴力式血腥。即使在Wii这台异质主机上也堪称另类。稻叶敦志想为我们带来什么呢，不妨接着往下看。 □文/胡皓



## 黑白色的世界中染红那片片血红!

从图上我们就可以看出，这是一个完全由黑色和白色这两种鲜明对比的颜色展现的世界，不论是天空、大地、都市还是人物，统统都是清一色的黑与白。唯一不同的，就是那像红花一般喷涌而出的鲜血。那一圈圈红色在黑白世界中显得如此耀眼，如此的触目惊心。《疯狂世界》这款游戏的主角是一名无恶不作的眼镜，打残杀人是你游戏中做的最多的事情。借助这种黑白红三色的独特表现形式，游戏将暴力血腥要素毫无保留地表现了出来。主角在打架时

可以把对方扔到墙上突起钉刺上，然后将美姓下来再反复往钉刺上扔。红色的鲜血就像喷泉一样喷涌在周围和你的屏幕上。更甚者，你还可以运用强壮的手臂，把一个人的心脏活生生地掏出来。当着他的眼前一把提掉！这种比宰鸡杀狗还要残忍的打斗手法将在红点连篇的黑白世界中得到幽默化式的奇妙渲染，你不必为此而血面而不语，反而会将对这种将艺术具象化的表现形式感到新奇。像在看一部幽默搞笑的情景喜剧一样轻松。



主角的形象看上去就不像是吃素的，非常有无法无天的电锯流氓气息。



一拳捅向心脏  
血如泉涌

### 风格紧张明快 幽默式的配乐

这种异色风格的游戏，肯定要有同样能搭配其特色的音乐才行。紧张又不失轻松的独特配乐将把本作的特色烘托到极点。



主角是个聪明的电锯手是杀人，是比宰鸡杀狗还要残忍的打斗手法



### 运用百般武器让鲜血喷洒整个屏幕

既然是街头打斗为主题的动作游戏，当然就会有丰富多变的武器可供使用。街头常见的一些平民化武器如铁棒、板砖、垃圾桶都会成为你手中拍向敌人脑袋的得力工具。更牛的是主角还拥有一只可以用来切割敌人的电锯手。伴随着喷涌的鲜血活活地把人切成两半将是你最为残忍的杀人技巧之一。



一种神又鬼畜的摩托车是重要的交通工具和杀人利器。

！抄起地上的铁钩把制爆发死地抛在天上，直到生活不能自理为止。



举起电锯右臂  
宣判你死刑





# 横行霸道·恶城血战唐人街

横行霸道 包战多人	动作	Rockstar Games	索尼	PS3
动作	动作	Rockstar Games	索尼	PS3
平台	1人	1GB	18岁以上	

《横行霸道》系列一直以其高自由度的游戏设定和引人入胜的故事受到广大玩家的喜爱，首次登陆PS3平台的《横行霸道·血战唐人街》将采用全新的故事背景和角色，和PC版以及次世代版不同的是，本作没有采用流行的第一人称和第三人称视角，而是采用的俯视角和45度视角。

本作中采用斜45度俯视角，全3D多边形画面，比较另类。



游戏中还提供了狙击枪供玩家使用。

欢迎来到充满血腥的唐人街



早期囤积高富，将私藏家包围。

游戏采用卡通渲染的形式呈现，塑造最“逼真”的横行都市。

## 《通缉令》，离奇身世导致离奇命运

	通缉令：武器的命运		2009年预定	
动作	Interactive Entertainment	介绍未定	未知	
BD/DVD	1人	容量未定	审查待定	

根据詹姆斯·麦卡沃伊和安吉丽娜·朱莉主演的电影《通缉令》所改编的游戏。华纳兄弟公司将其正式定名为《通缉令·武器的命运》(Wanted Weapons of Fate)。游戏由GRIIN开发，对应PS3、Xbox360和PC平台。游戏中除了将电影的世界观融入关卡舞台忠实呈现在游戏内之外，还会加入能够一边躲入子弹一边暗藏进行攻击或是回避体力的掩蔽动作，以及在接近中能一击打倒对手的格斗系统，让玩家尽情的享受与恶徒们战斗的乐趣。总之，这个游戏给人的第一感觉就是“酷”，当然其最大亮点也和电影一样，即为子弹赋予了生命，用想象力来表现子弹被狙击手的“子弹”运动轨迹。这里的子弹不仅可以拐弯、后退，还首次呈现给观众两颗子弹在空中相撞的镜头。子弹的运动成为了一种人为可以控制的东西，像是具有了生命。



电影原作中的经典场面在本作中，再次完美呈现，不得不佩服PS3的强大机能。

### 用子弹来诠释运动轨迹美学术妙无比

最大亮点是子弹原作，如何表现电影中子弹运动轨迹是考验。



## 战地1943，重现二战飞行传奇

PS3	战地1943	2009年11月发售		
射击	EA	单人/多人	美版	
BQ/DVD	1-2人	容量未定	16岁以上	

《战地1943》将于2009年夏天推出，面向PS3、Xbox360和PC三大平台，可以在PlayStation Store和Xbox Live Marketplace上直接购买并下载。让玩家重温二战时期的磅礴、复活岛、瓜达纳尔科岛等地。与以往作品不同的是，本作只有三个兵种可选：步兵、狙击手、侦察兵，狙击兵和机枪兵一律缺席。



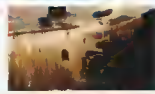
重现二战期间的太平洋，狙击手破城、复活岛和瓜岛。

异常火爆的飞机空战场面，模拟轰炸机来摧毁目标吧



### 战争传奇

游戏画面原画得到了提升，与动作的画面相比该作具备更多细节、阴影效果。



### 登陆突击战的经典场面重现!

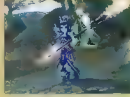


## 《武林外传》春季热点与任务一览

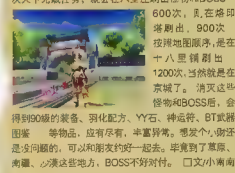
天蓝水清真景跃，七侠镇人气高  
武林外传有新意，二月春风似剪刀  
列位客官，首先请接受致歉的礼帽 说完上面四句排演诗：某南原创，如有雷同，实属无心，请勿见怪。咱们来表一表《武林外传》最新动向。  
话说2009年正月刚过去不久，二月二龙抬头，万象更新。“二月春风似剪刀”，春风吹绿了大地，吹酥了泥土，吹开了封冻的江水，也吹来了《武林外传》新的一年。有什么好玩的任务是你不可错过的?

### 天下无贼

众所周知凤凰是武林外传高端玩家集体玩耍的地方，惊悚刺激又有好西事。当翡翠船内的海霸王 吕被消灭后，八里庄花漫楼边就会出现一个全新的npc，并开启当前的天下无贼系列任务。参与活动的玩家可以获得高额经验奖励，还有特殊的物品“诡异乱码”一看清楚，这可不是那个诡异乱码的任务，而是物品哦!有了这个“诡异乱码”，就能在花漫楼处，将其兑换成万两玉玺残卷，每10个玉玺残卷可以兑换1个战神图录。  
战神图录是个好东西，里面不但包含各职业招式、龙魂物品，更有全新BT武器图鉴兑换券以及金色钥匙等等超值奖励。而且，本服务器的玩家如果本周的天下无贼相关任务完成一定次数，还会激活出新的特定活动与BOSS。



武林外传的一大特色就是搞搞BT。BT得有时候令人发指——某南曾用一周的时间断断续续做完了杀9999个海寇和9999个海寇头目的任务，可现在还在咬牙向999个海寇进军 不好意思，跑题了，接着说天下无贼——天下无贼任务的后继活动与BOSS激活，基本上是300次的任务一刷新(现在各位客官可知道为什么会这么频繁杀海寇的脖子手拔刀基和砍松风的无敌之路任务了吧!)。如果全部完成了300次天下无贼任务，就会在八里庄刷出怪物和BOSS



600次，凡在烙印塔刷出，800次按地图顺序，是在十八里镇刷出1200次，当然就是在京城了。消灭这些怪物和BOSS后，会得到300级的装备、羽化配方、YY石、神龟符、BT武器图鉴等物品，应有尽有，丰富异常。想发个，你还是没问题的，可以和朋友约好一起去。毕竟到了草原、南疆、沙漠这些地方，BOSS不好对付。口水小南南



## 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



## PERFECT:人工降雪VS金猴降妖

●有朋友问我为什么不换个体面点的手机，其实我之前就承认过对手机缺乏爱，面对这种那样的新功能已经多年没动心了，现在用的还是猴子淘汰的机器，等这个报废了，说不定我又会找谁淘个二手货凑合两年。

●这半月挥霍得有点夸张了，各种稀奇古怪的东西吃了一大堆，接下来要健康饮食，把想法写在这里，算是给自己个提醒。



PS 写完本文的第二天单位也下雪了。



最近和老同学聚会，都在谈论买车子找女人的事，人生的赢家看来还是吸引力不小的，至于本人，倒是喜欢一切随缘，不必强求什么，长本事了什么都会有。

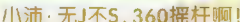
FEAR2（恐惧2）感觉还不错，推荐一下，不过玩了这款游戏，觉得如果《零》出在嘉嘉手上还是有前途的，像那种扭曲的幻觉场景感觉挺很真实。



场，图最左侧为5代的倚天剑，最右侧是4代的倚天剑，中间就是青龙的造型和游戏里非常相象，可以看出来，和我一样有爱的朋友可以看出来。另外，最近《真·三国无双5》也已经发售。不过售价太高，暂时还没有入手。



### ● 变形金刚就是神图



●2月17日凌晨，北京飘了一小会儿雪花。估计老干爹买了上期的《电软》，看了我的葬礼后深然满足我的愿望。多谢老天爷、耶稣、真主、菩萨

●研究了很久发现，刑辩并没有想像中那么厉害。春丽稍微刑辩，桑吉尔大还是非常刑辩。桑奥妮对霸道，别人们还没

●研究了很久发现，刑辩并没有想像中那么厉害。春丽稍微刑辩，桑吉尔大还是非常刑辩。桑奥妮对霸道，别人们还没







Wii

PS3

谁才是最强的次世代主机？哪个上的游戏更好玩？

# 次世代游戏 终极大比拼

从05年年底360发售到如今已经过去了3个年头，本代主机大战虽还不能说尘埃已定，但目前的格局也很难发生太大变动。对三大主机硬件性能和主机售价方面的比较已无必要再多谈，这次我们不妨换一个角度，从游戏这一玩家购买主机最根本同时也是真正最为核心的视角出发，以五个当下世界范围内最为流行、同时也是影响力最大的游戏类型来检查一下各主机上已发售即将发售的顶尖作品的阵容。通过这次的次世代软件大PK，你将对三大主机有一个真正直观的了解，编辑部的萌小咱们会拿这几大类型来验证自己喜爱的主机！

360



# ACT 操作手感与战斗系统是动作游戏的精髓所在 爽快、华丽、血腥、硬派,让你爱不释手的佳作

## XBOX360

### 1 横行霸道4

厂商: ROCKSTAR  
版本: 美版  
价格: 59.99美元  
发售日: 2008.8.29

### 2 忍者外传3

厂商: CAPCOM  
版本: 美版  
价格: 59.99美元  
发售日: 2008.2.5

### 3 铁拳6

厂商: TECMO  
版本: 美版  
价格: 59.99美元  
发售日: 2004.3.2

## PS3

### 1 战神3

厂商: SCEA  
版本: 美版  
价格: 价格未定  
发售日: 2009年预定

### 2 合金装备4

厂商: KONAMI  
版本: 美版  
价格: 59.99美元  
发售日: 2008.6.12

### 3 龙如3

厂商: SEGA  
版本: 日版  
价格: 1980日元  
发售日: 2009.2.26

## Wii

### 1 超级马力欧银河

厂商: 任天堂  
版本: 美版  
价格: 36.99美元  
发售日: 2007.8.9

### 2 超级马里奥银河

厂商: 任天堂  
版本: 日版  
价格: 39.99美元  
发售日: 2007.11.12

### 3 任天堂明星大乱斗X

厂商: 任天堂  
版本: 日版  
价格: 7140日元  
发售日: 2006.1.24

## CHECK! 360本类型精品

360的动作冒险类游戏精品是很多的,其他优秀的作品还有《古墓丽影》系列、《刺客信条》、《波斯王子》系列。另外,在360刚发售时的人气大作《九十九夜》素质也不错,更为难得的是无双系列如今在360上的作品也是越来越多了,不管是三国、战国、高达还是大蛇,只要是无双类的作品都少不了360的份。倒是《忍者外传2》的表现反而不如1代优秀。

## CHECK! PS3本类型精品

其余值得推荐的ACT大作有《天剑》,这款游戏给人的感觉更像是女版的战神,玩起来也是相当之大气。不过剧情方面的刻画和整体的手感与战神相比是更为细腻,但没有后者的霸气。而《忍者外传2》这款“复刻游戏”的素质还是挺高的,此外,《神秘海域》也是颇为不错的游戏,《小小大星球》虽然销量不如人意,但绝对是款创意相当不错的动作游戏。

## CHECK! Wii本类型精品

说到Wii上的动作游戏,似乎数量并不算多,但是几乎大部分都是精品,特别是任天堂自己出品的这款游戏,例如上述三款,无论哪一款都是素质很高的作品。不过除此之外其余厂商制作的动作游戏就没有什么特别出彩的了,前不久发售的《天剑4》,虽然受到玩家的期待度颇高,不过实际素质却不能让人满意,倒是Wii上的一些“用Wii玩XXX”系列素质不错。

## 360与PS3比翼齐飞,任天堂一木独支Wii

动作类型的游戏在如今的游戏业界是影响面相当大的一个类型。本次评比所说的“动作游戏”除了传统的动作过关、3D动作之外还包括动作冒险这一类,例如《横行霸道》。

一款优秀的动作游戏首先要求有良好的手感,这可以说是本类型作品的核心所在。手感粗糙的动作游戏其他方面的表现再怎么好也是白搭。同时,由于整个游戏系统相较于其他一些游戏类型的“相对简单”,所以也能够投入更多的精力在画面表现上。因此,本类型的作品,在画面表现上通常也非常之好。

另外一个影响动作游戏体验的就是游戏手柄了。虽然这个要素已经延伸到游戏本身之外,但手柄仍然还是属于主机范畴之内的。二大主机中,XBOX360的手柄无疑最为优秀。良好的手感使其成为玩家们的一大助力。相较而言,PS3的手柄表现则不算出彩。即使现在重新加

了震动功能,但实际并没有重大改进。至于Wii的手柄操作方式非常新颖,在玩某些游戏时会非常方便。但要将这种特性很好的应用到动作游戏上,从目前的实际情况来看,似乎除了任天堂本社,还没有大成功的例子。

在本类型的评比上,我们会发现,在XBOX360和PS3两个平台上有不少“重合”的作品,不论是前3,还是其余得到排名的作品,其实这种现象还是比较常见的。由于越来越多的厂商习惯于多平台发售,真正的独占大作数量其实比较有限。倒是Wii上,即使是多平台发售的作品,也未必都有Wii版,而且即便是有,由于硬件机能方面的限制,表现也大多比不上前两个平台。《横行霸道4》的表现无疑最为抢眼,而且在全球都有极高的人气,360版由于有专门的“资料片”,因此更为超值。而PS3上尚未发售的《战神3》绝对是近期大作。

## 各有顶梁柱,各有铁杆

### ●PS3阵营

●美国 只为了一个战神,如今我就站在PS3这边。看过宣传片之后对这个游戏期待加满。当然除了战神3之外,龙如3也是吸引我的主要原因。

### ●360阵营

●小市 动作游戏不但要手感爽快,更要画面精良,而且360上的动作游戏比PS3多,不支持它又支持谁呢? Wii的部分创意不错,但画面实在欠缺。

### ●Wii阵营

●风神 因为已经有了《超级马里奥银河》,Wii在动作游戏方面就已经算是最高点了。任天堂的动作游戏永远是最好的。





# RPG

## 在虚拟的世界中去编织一个属于自己的传说

不同的风格与特色, 东西方文化碰撞下的火花

### XBOX360



1



厂商 MISTWALKER  
版本 日版  
价格 7140日元  
发售日 2008.12.7

2 失落的奥德赛



厂商 MISTWALKER  
版本 日版  
价格 7140日元  
发售日 2007.12.8

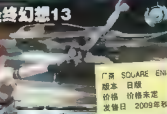
3 辐射3



厂商 Bethesda Softworks  
版本 美版  
价格 69.99美元  
发售日 2008.10.28

### PS3

1



厂商 SQUARE ENIX  
版本 日版  
价格 10980日元  
发售日 2009年秋

2 上古卷轴 湮灭



厂商 Bethesda Softworks  
版本 美版  
价格 59.99美元  
发售日 2007.3.20

3 魔导奇兵



厂商 FROM SOFTWARE  
版本 日版  
价格 8190日元  
发售日 2007.1.25

### Wii

最终幻想传说 黎明公主



厂商 任天堂  
版本 日版  
价格 7140日元  
发售日 2008.11.14

2 动物之森 城市人



厂商 任天堂  
版本 日版  
价格 7140日元  
发售日 2008.11.16

3 最终幻想 零 最终幻想 零 最终幻想 零



厂商 SQUARE ENIX  
版本 日版  
价格 7140日元  
发售日 2008.1.29

### CHECK! 360本类型精品

虽然似乎不少玩家都抱怨360上的角色扮演游戏太少, 但是仔细算 算的话就会发现其中的游戏数量还蛮多的。日式RPG方面, 值得推荐的还有《最后的遗迹》、《薄暮传说》、《异邦之梦 信蜂铃声》。美式RPG方面的精品更多了, 包括有浓郁中式武侠风格的《寓言2》、《上古卷轴4》、《质量效应》以及《无间战神》, 阵容可谓非常强大。

### CHECK! PS3本类型精品

PS3上已经发售的RPG游戏作品数量不多, 真正能用“优秀”形容的更是只有寥寥几款。大部分的作品水准在中游偏上。除了上述作品之外, PS3上的角色扮演类游戏值得一玩的游戏还有《百年战争》、《失落的传承》和《战场的女武神》。由LEVEL 5制作、期待度曾经颇高的RPG游戏《白骑士物语》实际素质却让人失望, 整个“雷弱”人物。

### CHECK! Wii本类型精品

这个 除了上面这几款游戏之外, W上似乎已经没有什么值得推荐的角色扮演类游戏了。W上的这类游戏数量本来就不多, 要找出其中的佼佼者还是难度极高。SE早期发售的“DO 剑神”应该算是比较值得推荐的一款了, 好歹也是打着DO旗号的RPG, 整体素质倒也还行, 另外《神乐传说 拉格纳斯克的骑士》也是质量不错的游戏。

## 完全超出意料的结果: 360才是RPG集大成者!

RPG, 又称角色扮演游戏 曾经是游戏业界中堪称顶梁柱的存在 其中的佼佼者 例如FF和DO 对主机大战的胜负更是几乎有着决定性的影响。不过这些年来 随着其他类型作品中能一浪大作的出现及系列化再加上玩家群的变化 游戏心理以及口味选择上的变化等 虽然如今RPG类作品在游戏业界仍然是重要的一个分支, 但不再像以前那样有着决定性的影响力了。

说到这里角色扮类游戏 似乎许多玩家心里一直有着这样一个思维定势 那就是自然是日本厂商主机上的多, 好 美国厂商例如微软这样的 其主机上的RPG肯定是有飞毛腿。应该说 这个思维在上 代主机大战时还算适用 但是到了这 代主机大战时, 我们将一方的软件阵容 列出来 才发现 已经完全不那么回事了!

具体可以参考本页上方三大主机平台上的RPG类游

戏代表作的情况, 结果显而易见 微软的XBOX360出人意料的是最强者! 其阵容相当之丰富强大 无论是日式还是美式RPG 都有大量优秀作品。特别是FF13这款超大的跨平台化 使得360拥有了极为强悍的RPG阵容! 日式作品里 《蓝龙》、《失落的奥德赛》都是素质很高的作品, 著名的传说系列也有《薄暮传说》加型 美式作品里, 《辐射3》、《上古卷轴4》等也都是绝对的经典 只不过这种风格并不是很容易被东方玩家接受, 特别值得一提的就是《寓言》系列, 其中有着极为明显的中国武侠风格 再加上每作都会同时发售中文版 值得我们特别为其加分!

PS3方面 其前辈PS和PS2上那些辉煌的RPG系列目前基本都没有登场 唯一的独超人作FF13还勉强了... 至于Wii 除了极为有限的几款精品之外 在这方面就纯粹是空白一片。

## 360才是RPG集大成者

●PS3阵容

- 七魂 因为 最终幻想13, 这个游戏体验绝对不需要理由 因为只有这样, 最终幻想13才能算得上超越《最终幻想》。
- 最终幻想 最终幻想13 这款游戏, 虽然日式风格的RPG并不少见, 但 美式RPG玩法及后期对系统以及世界线的设定设计不已。
- Wii阵容
  - 狮子 目前能够在日本本土卖出的RPG游戏其实自NDS和PSP两个平台。但是电视主方面我选择了Wii, 还有, DO10也在Wii上。







# AVG

## 在黑夜中独自聆听胸中那剧烈的心跳声 呼吸着血腥的空气,在炼狱中谋一丝生机

### XBOX360

#### 1 生化危机5

厂商 CAPCOM  
版本 美版  
价格 59.99美元  
发售日 2009.3.13

#### 2 死亡空间

厂商 EA  
版本 美版  
价格 59.99美元  
发售日 2008.10.13

#### 3 男僵尸城

厂商 CAPCOM  
版本 美版  
价格 59.99美元  
发售日 2008.8.8

### PS3

#### 1 生化危机5

厂商 CAPCOM  
版本 美版  
价格 59.99美元  
发售日 2009.3.13

#### 2 寂静岭:归乡

厂商 KONAMI  
版本 美版  
价格 59.99美元  
发售日 2008.9.30

#### 3 死魂曲3

厂商 CAPCOM  
版本 日版  
价格 4980日元  
发售日 2008.7.24

### Wii

#### 1 428 被封锁的宿舍

厂商 SEGA  
版本 日版  
价格 7140日元  
发售日 2008.11.16

#### 2 零 月蚀的假面

厂商 TECMO  
版本 日版  
价格 7140日元  
发售日 2009.7.9

#### 3 悲伤

厂商 NABITS  
版本 美版  
价格 19.99美元  
发售日 2009.3.1

### CHECK! 360本类型精品

恐怖和解谜的游戏。XBOX360上恐怖类型的游戏,很大程度上是解谜类型的游戏,而且几乎都是恐怖游戏,也基本都是美式风格。上述三款游戏中有两次都出自CAPCOM之手,尚未发售的《生化危机5》是许多玩家都非常期待的大作。《男僵尸城》或许严格来说应该不能算是恐怖游戏,因为里面虽然到处都是丧尸,但恐怖感不是很强,不过2代也即将发售,这又是360、PS3双平台。

### CHECK! PS3本类型精品

PS3在此类游戏上的软件阵容还是颇为可观的,同样是恐怖类游戏,PS3的游戏风格都带出跟360不同的感觉。360擅长的还是美式恐怖游戏,而PS3擅长的则是日式恐怖游戏。在两个平台上,也有一些跨平台发售的恐怖游戏,例如《生化危机5》和《寂静岭:归乡》,其他值得推荐的作品还有《杀人狂》、《恶灵》、《黄道带》、《黄昏》、《死亡空间》。

### CHECK! Wii本类型精品

Wii上的恐怖、解谜类游戏数量虽然不算很多,但胜在质量高。上述三款作品中,《428 被封锁的宿舍》是高分级的游戏,不过这款游戏恐怖游戏的要求很高,我国玩家大多都无福享受了。零系列也是非常优秀的恐怖游戏,《零 月蚀的假面》同样还有续作《零 月蚀的假面》。《悲伤》是黑白画面风格的另类作品,尚未发售,值得期待。

## 三大主机三分天下,各有特色,各有千秋

本页综合考察评比的游戏类型主要包括恐怖、冒险和解谜类游戏。这些其实可以基本上看成是一款游戏,因为现在游戏类型融合的趋势非常明显,许多游戏都不再是单纯的一个类型,而是会引用和借鉴其他类型的要素进来。恐怖、冒险和解谜也可以是一个融合度很高的要素。当然,即便是融合,也仍然有主次之分。现在的游戏世界中,冒险已经不算是一个独立的类型,而是分成“恐怖冒险”和“动作冒险”解谜则可分为纯解谜及动作解谜等等。

说到这里,这类游戏,我们可以透过现象发现,主机基本上可以说是平分秋色,没有哪个主机在这方面有特别明显的优势。在动作冒险或解谜这方面,如今的游戏业界没有特别出色的作品,主要还是集中在《古墓丽影》这样的老系列上,而且这类作品又大多是跨平台发售,因此在本类型的游戏阵容上比上

主要还是恐怖游戏的比较了。

恐怖游戏如今可以说是在游戏业界中,一个比较重要的类型了。许多非恐怖类的游戏也会加入不少的恐怖或是惊悚要素以增强游戏感。恐怖游戏与恐怖电影一样,也分为美式和日式,也因而有与不同的恐怖风格。在这点上,恐怖游戏类型的分布倒是与主机风格颇为合拍。360上大多是美式恐怖游戏,PS3和Wii上则大多是日式恐怖游戏。就游戏数量而言,360和PS3有着一定的优势,不过Wii上的此类游戏数量并不算多,但精品率很高。不论是高分的428不是《零 月蚀的假面》,都有着极高的素质。当然《生化危机5》这款游戏发售的恐怖冒险游戏,Wii上的玩家就只能眼馋了。好在Wii上还有不少移植自另外两大平台的同类游戏,例如《死亡空间》和《恶灵起源》,在Wii上都有移植版。

### 美式与日式恐怖之争

#### ●PS3阵营

●除了《生化危机5》这个平台上的大作,《寂静岭:归乡》和《死亡空间》也是PS3上的恐怖游戏。PS3版的《428 被封锁的宿舍》,也是PS3阵营更适合自己的作品。

#### ●360阵营

●除了《生化危机5》这款游戏,《死亡空间》也是PS3上的恐怖游戏。PS3版的《428 被封锁的宿舍》,也是PS3阵营更适合自己的作品。

#### ●Wii阵营

●除了《生化危机5》这款游戏,《死亡空间》也是PS3上的恐怖游戏。PS3版的《428 被封锁的宿舍》,也是PS3阵营更适合自己的作品。









# 游戏铁板阵

业界之阵，游戏风云，百家争鸣！  
传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

## 评家

《恐惧2起源计划》是一款非常不错的游戏，它继承了前作的优点，在画面、音效、剧情等方面都有很大的提升。游戏中的角色设计非常独特，每个角色都有自己的特点和背景故事。游戏的玩法也非常多样，玩家可以通过不同的方式来完成任务。总的来说，这是一款值得一玩的游戏。



## 恐惧2 起源计划



■Mandrill  
■新曲  
■美版 BD/DVD  
■17岁以上 ■1-4人



本作的画面水平呈现出中国上水平，而游戏素质也是不低不低。首先在游戏中，玩家可以体验到各种不同的武器和敌人效果完全不同。丰富也只有4种：爆炸弹、毒气弹、闪光弹、烟雾弹。多步切换这种武器来战斗，会使游戏过程轻松不少。By 七曜

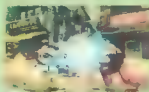


它已经具有了时代的节奏感，在游戏的节奏感上，它已经达到了一个非常高的水平。在游戏中，玩家可以通过不同的方式来完成任务。总的来说，这是一款值得一玩的游戏。By 能量快



游戏玩完之后感觉比想像中要好。不过值得称赞的还是那些让人难忘的恐怖气氛。几个恐怖的氛围，几个恐怖的氛围，几个恐怖的氛围。总的来说，这是一款值得一玩的游戏。By 越越

## 街头霸王4



■CAPCOM  
■格斗  
■日版 BD/DVD  
■12岁以上 ■1-2人



本作是一款非常受欢迎的格斗游戏，它继承了前作的优点，在画面、音效、剧情等方面都有很大的提升。游戏中的角色设计非常独特，每个角色都有自己的特点和背景故事。游戏的玩法也非常多样，玩家可以通过不同的方式来完成任务。总的来说，这是一款值得一玩的游戏。By 七曜



如果开始开360+格斗机，那么这款游戏就是一个不错的选择。在游戏中，玩家可以通过不同的方式来完成任务。总的来说，这是一款值得一玩的游戏。By 能量快



作为一款格斗游戏，它是一款非常受欢迎的。在游戏中，玩家可以通过不同的方式来完成任务。总的来说，这是一款值得一玩的游戏。By 越越

## 死亡之屋 斩尽杀绝



■SEGA  
■射击  
■日版 BD/DVD  
■18岁以上 ■1人



本作是一款非常受欢迎的射击游戏，它继承了前作的优点，在画面、音效、剧情等方面都有很大的提升。游戏中的角色设计非常独特，每个角色都有自己的特点和背景故事。游戏的玩法也非常多样，玩家可以通过不同的方式来完成任务。总的来说，这是一款值得一玩的游戏。By 七曜



风格完全不同的新作，是一款非常受欢迎的。在游戏中，玩家可以通过不同的方式来完成任务。总的来说，这是一款值得一玩的游戏。By 能量快



作为一款射击游戏，它是一款非常受欢迎的。在游戏中，玩家可以通过不同的方式来完成任务。总的来说，这是一款值得一玩的游戏。By 越越

## goingamer论坛的游戏评测







**X·Live**



[精彩下载内容关注](#)

[illegible]

**●附赠过**  
**《你知不知道》全集**  
《你知不知道》全集  
《你知不知道》全集



## XBOXLIVE说明表



港服终更SF2HD, 76港币不必羡慕其他服务器

# PS3网虫!

本月PlayStationStore的更新内容让人惊喜，各服务窗都有大更新。推出其中取例，《杀戮地带2》DEMO是首先为玩家服务窗首先免费供玩家下载，一时间注册量激增。当然，随后发售的《杀戮地带2》试玩版也几乎让PS3玩家炸开了锅。KZ2的试玩版引发热议，到底是不是坏本体的时候就还一步之遥了。请期待下月所有国内PS3玩家期待的新作中文版上市的时间就赶回来。

港服内容更新  
速度提升，值得关注

●《无双真列传》已被普遍认为是伪皮利司。但《高达无双2》的内容提供方式不得不让人佩服不已。不仅免费而且更新速度和内容量上都相当让玩家满意。尽管玩家只是通过网路游玩了光碟内内容却可以玩到全部的内容。通过PSN的更新。玩家可以下载到游戏的后续更新并完全免费。游戏购买价格低，但不是真的免费。游戏发售后会陆续更新收场。无人通关。海潮来袭。白狼袭来。以及更新了大量的新任务。原班人马，继续下集。

●DEMO方面，难度都设计什么？内容：巴拿马的（ML ZUGZ）（SATO）

●由埃德蒙顿的开发商詹姆斯·麦克唐纳(James McDonald)在2001年启动建造。作为北美洲的原型建筑，新馆在建筑上秉承一贯，游戏的风格则构成它的主要支柱。游戏的玩法和内容由绝对原创的、精湛的艺术家——迈克尔·史密斯(Michael Smith)以及詹姆斯·麦克唐纳(James McDonald)和詹姆斯·麦克唐纳(James McDonald)共同设计。玩家可以欣赏到一些非常有趣的、由詹姆斯·麦克唐纳(James McDonald)和詹姆斯·麦克唐纳(James McDonald)共同设计。

日服也不藥。

●最近日版在内容上的更新速度，让人刮目相看，虽然与欧美服务区的更新频率上不可同日而语，但更新速度也几近欧美服务区的两倍了。不过，对于习惯了PS3玩家都要做的事情啊！

●日版主打的还是PSP牌 《勇者斗恶龙怪兽》《李超兄贵》的销量都不错。索尼、任天堂、微软三大主机厂商，今年在PS3、Wii和XBOX360上都有大作推出。

● 并非没有DEMO下，不过由于是  
自研的特效效果，所以特效效果  
不好时，我们一般采取先不  
用特效，而用低成本的特效，不  
能吸引人心，全片内容在可  
接受的范围内，效果更佳。

●另外在2月中旬，即将于2月26日发售的SEGA大作《VR战士3》的PS2版，正在犹豫是否购400元的试玩版限制版，一下是否要买

●近期美版的DEMO数量还是相当多的,包括《F.E.A.R.2》、《MLB06》等新作的体验版都有提供,给玩家更多的超值免费体验。

●续集另一头,《使命召唤4:现代战争》续集即将发售,《使命召唤4:现代战争》续集有不少精彩的更新,让玩家在续集中继续体验现代战争的紧张刺激。

3. **WISSenswertes** - Top 10

- 1 Super Street Fighter I Turbo HD Remix  
EyeCreate
- 3 Soldier-X: Himmelssummer
- 4 Monia Kombi
- 5 Linger n Shadows
- 6 Crash Commando
- 7 JAMES' Supernova
- 8 Brain Challenge
- 9 JEDPARDY!
- Reichel & Clara Future Quest for Boot,



# 开发者梦工厂

## — 美术 — 游戏外在表现的艺术家 —

艺术是运用某种技巧表达出的富于美感,令人有愉悦的感官享受及思维乐趣的表现方式。艺术的产生和游戏过程皆是伴随艺术家出色的感官能力,可以算是反映人类社会真实生活与精神世界的意象呈现。

□文/Loeknana

一提就家喻户晓的游戏,许多人首先浮现出来的沉淀在脑海信息中的画面,作为玩游戏的实际画面。或许,作为临场玩家的直观第一印象,游戏画面起到了举足轻重的作用,很多人更是通过对比同时期游戏在画面表现上的优劣程度,以这一点来评判游戏公司的实力和诚意。而对游戏画面产生直接影响的开发者,便是美术人员。

这里要附带提一下,也许有不少包



↑已经成长成SE首席美术大师的佐佐木

括在游戏公司内任职的人,都会习惯性地称美术相关人员叫做包工头。虽然站在这个称呼上听起来似乎非常顺口,但是站在美术人员的角度听起来就相当不顺耳了,所以从事美术相关工作的人交流的时候要注意这点。

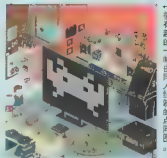
美术有着悠久的历史,从人类一开始便开始了对美术的需求。在原始社会,人类就会在岩壁上描绘动物和狩猎的图案,最早的纹饰就是从图画中演变而来的。随着文字的出现,绘画者不断追求更加逼真地描绘对象,同时也促进了绘画材料的发展。到了现代,美术已经变成了一种精神产物,随着美术理论的发展以及美术在社交生活中发挥的作用,美术本身也在不断变化。

在中文的表述里,艺术与美术经常混用,但两者意思迥异。美术是狭义的具有广泛的概念,美术是狭义的。所谓的美术极致的以绘画、雕塑为核心的说造型

型艺术,仅是艺术的表达形式之一,像绘画、雕塑、建筑、文学、音乐、戏剧、舞蹈、电影(统称为八大艺术,电子游戏能合称第九艺术目前尚存在很大的争议),都是艺术的分门别类。

关于艺术与美术的中英译名也常常出现争议。art一词源于拉丁文ars,原意为“技巧”,现在虽保有最初的定义,却也衍生出了更广义的含义,几乎包括所有的创造性学问。通常来说艺术是指英文的art,比方说著名的全球第二大的第三方游戏开发和发行公司EA (Electronic Arts),在中国上海设分公司的官方译名叫做美国艺电,即电子艺术。而纯粹的美术则以fine arts来代表,不过除了在非常正规和严肃的场合使用这种说法以区分外,大部分情况下我们见到的art一词还是指美术。游戏通关后在制作人员名单中经常看到诸如Art Director、Art Supervisor之类的头衔,翻译过来就是美术指导和美术监督。

现在的游戏公司,美术相关人员基本上被划分成两大块,简单来说就是2D美术和3D美术。2D美术主要负责游戏的原画和插画,根据策划设计的文稿描绘出符合游戏世界观背景的角色、环境、地形等,大到整个游戏的概念图、小到游戏logo的纹饰,方方面面都会涉及。3D美术是在多边形技术发展起来后才出现的,以前的游戏开发工具很



↑最初诞生的,一幅由人绘制的点阵图

简陋没有也做不出3D的立体画面,当时的美术人员只能在电脑上画像,靠图来还原2D美术绘制的设定原画(像素是组成电脑数位影像的最小单位,你可以试着用看图软件把图片放大,你会发现这些图片其实是由一个一个小方块所组成的,这些小块状即为像素)。顾名思义,美术人员就是以像素为单位,一个点一个点地去绘制出图像,因此也叫做点阵图,有时候我们会看到游戏画面出现马赛克,原因就是点阵图绘制得不精细),而如今可以通过许多专业的软件将2D图像3D化。

从当初一个初出茅庐的小员工,在经历过了《最终幻想》、《寄生前夜》以及身兼导演和人设一职的《王国之心》的磨练后,野村哲也现在已经成为SOJARE ENIX的首席美术。由美术出身的开发人员有如此地位在日本乃至整个业界除了天才苗木茂以外别无他人。

## TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

### 猎狐犬基地 Vol.026

#### CHUCKY

#### 小島秀夫不想再做日式游戏玩家

小岛秀夫近期对欧美风格游戏的喜爱程度胜过传统的日式游戏,最近在接受采访时,他甚至表示自己已经有点“不想再做日式游戏玩家”。除此之外,他还对日本游戏与世隔绝水平之奇越来越高表示了担心。

“美国和欧洲的游戏市场比日本要平衡的多。”小岛秀夫说道,“既有大家都能玩的游戏,但也有把它们的简单点为低龄向作品,也有相当数量致核心向的作品,也就是那些与电影工业合作拍摄高质量游戏的作品”



↑小岛秀夫最近对FPS类游戏情有独钟,特别是《求生之路》这款游戏。

品。我现在正痴迷于《求生之路》,但大家都说这款游戏在日本不可能卖得出去。

此外,他还对去年美国Spoke TV电视频道评选出少日本游戏被提名感到十分遗憾,“去年推出的绝大部分日本游戏甚至根本未上榜美国玩家的名单,这一点让人感到很沮丧。”

#### CHUCKY

#### 小岛秀夫工作室,坦然面对竞争

小岛表示,为适应今后日益激烈的竞争,工作室更应“从零开始做起”。他承认,工作室Kojima Productions眼下正经历着大规模的内部重组,这样做目的,是为了打造一支“足以跟国外开发者和开发商相抗衡的团队”。

小岛说道,“关于西方游戏开发者如何看待竞争的问题,我自己也考虑了很多,着眼全球,我注意到了一个问题。”然后他开始举明,“我们制作游戏的方式从很久以前开始就与国外类似,直到现在也是这样。”于是他就说,“我们得在Kojima Productions里组建一支团队,要让他们能与世界水平并

肩而进。”

为了迎接挑战,小岛表示目前自己正在打造一款“富有挑战性”的作品,“准备与日本玩家的同行‘划下’”。据说这款“富有挑战性”的作品是小岛一贯所不齿的FPS作品,他以前曾被卷一入称射击游戏是多么让人上瘾口。但这并不妨碍小岛热情高涨地投入到僵尸风雪中。他在采访中承认自己正沉迷于L4D中不能自拔。

#### CHUCKY

#### 击破MGS“官方小说”

或许会有不少喜欢MGS的玩家想问有关MGS的官方小说,谁说来也许可以更深入理解游戏的背景,也许,这个“官方小说”还真是有的。当初小岛曾通过(007)系列的官方小说作者雷蒙德·本森(RAYMOND BENSON)执笔,讲述的是MGS一代,也就是斯内克潜入影子摩西国与固蛇对决的故事。最近似乎国内有人将其翻译后以“官方小说”的名义发售,“官方小说”是没错,不过却是英文成。这次的“汉化版”并没有正式授权。

之所以在标题里用到“山寨版”,并不说它的文化质量,毕竟能有人做此付出方便国内玩家还是不错的,尤此的“山寨”形容的是作者本森的文笔。应该说,其文笔还是不错的,毕竟(007)系列的小说作者,自然有足够保障,但是一你



能想象一个007式的斯内克吗?在下曾经看过英文版小说的部分内容,一个其实是关于潜龙和潜龙为主题的游戏中小说中最大量充斥着

激战。斯内克被描写成了一个很不得见得到小兵都要不杀的家伙。对此,我很无语。

关于此官方小说,个人评价是并没有很好表达出游戏原作的精髓,至少不是北之心心目中的优秀MGS小说。

#### CHUCKY

#### View of Deep Snow, MGS圣歌特别歌曲

去年年底,为了迎接圣歌的到来,小岛工作室特别推出了一首POD最新下载歌曲,歌曲名为《View of Deep Snow》,由广野智彦作曲。官方对于本歌曲的描述是“一首延续在水面覆盖的战场上的曲子,如同为了守护那些战士的英勇牺牲的祈祷。一首圣歌曲,献给所有热爱MGS的玩家以及老蛇,小岛工作室敬上。”

北之心强烈推荐此款歌曲推荐给所有喜爱MGS的玩家,没有真人演唱,非常的轻柔,很不错。







神论  
God speak



**郑重向您承诺:**  
更高星级认证; 更多购物保障



PS2 9万系列		PSP2000		40GB PS3	360(简)	WII	NDS LITE
1000 上海报价	1000 北京报价	1450 北京鼎好	1480 南京珂蓝木	2750 北京报价	2150 山东报价	1550 北京报价	980 武汉夏源
980 北京鼎好	1050 济南报价	1500 上海报价	1500 济南报价	2700 广州报价	2100 北京报价	1550 广州报价	980 上海报价
980 广州报价	1000 成都报价	1500 山东报价	1500 广州报价	2700 上海报价	2100 上海报价	1600 上海报价	850 北京鼎好
1000 天津报价	980 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	2150 成都报价	1650 成都报价	950 成都报价
1050 山东报价	1000 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	2100 广州报价	1650 山东报价	900 广州报价

●游戏市场价格广告版  
鉴于市场局势错综复杂, 物价瞬息万  
变, 因此本版广告信息可能与玩家实  
地购买情形略有出入, 请各位谨慎购  
物的玩家具体电话咨询为准。本报时  
讯有效期限截止至2009年3月16日。本版  
广告服务热线: 010-84473739

[illegible]

收、发件人姓名、地址及联系电话等情  
况，在评审过程中出现差错。凡因本  
版本号与价格信息库进行交易时发生  
差错的事情，将按无效投标案以书面形  
式通知各投标人。  
**北京交通广播**  
**投诉方式：**北京安外局后厂沟站  
09111请在信封注明“广告投诉”  
投诉所需资料包括：投入个人的经济资  
料和姓名、住址、电话和联系地址。  
由未兑付的购买凭证，经调查请持工单  
保存好，以便复印提交广告部。

武汉夏源电机

★如何让您的开心, 用的放心, 一直是这10多年来的执着追求。  
★在本店购买PSP NDS. 套餐的朋友, 均有机会获得豪华大礼包一份, 并  
同时参加我们满500送50抵价券的活动。(详情参见杂志海报或电话  
027-82774106查询。《电软》的朋友一定记得提醒我们送礼包哟! )  
★邮购: 202 63274199 黄小姐, 027-82960071 夏女士  
★店址: 武汉市汉口前滩五路中电电脑广场一楼A12号。

南京阿童木申玩专营店

\*PS2 300 手錶 920 \*PS2 400 80 \*PS2 500 930 \*PS2 750 1750  
\*PS2 990 950 \*PS3 600 2008 \*PS3 700 2900  
\*PS3 990 950 南京市鼓楼区中央路3号 联大超市南京鼓楼店 3楼 3楼电话 025-80376668 88753006 收入 2天  
如城 210098 \*分部 原盛大嘉豪电影院 由本公司经营管理 自售 邮发 网上销售等 838975008 王新华和  
\*如城 马鞍山 江北北电手机 366038663 魏生元 1楼 如城 马鞍山 建康路 2楼 2楼 二中路  
\*如城 210098 210098 83975006

北京鼎好信诚游戏精品店

[illegible]

## 相机焦点问题

每期为大家解答购机方面的疑惑

答 传统电视肯定效果很糟糕，甚至看不到画面的清晰，但也未必需要必须达到1080i的分辨率，一般售价很便宜的“高清”电视，能达到720P分辨率的就不错了。

问：360的USB接口可以用来连接蓝牙耳机或其他设备吗？

答 不行，只有360的有线手柄才能识别。其余部分如USB接口的格式都插在插入后提示安装驱动程序，但360不显电脑，无法自行安装驱动，所以也就不能用了。

### 消费者须知

所有主机价格变换频繁, 以上部分广告刊登价格可能会有变动, 外地邮购主机的消费, 请参照当时的售价, 以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数产品, 请读者放心。

商家索取全套的购物凭证, 如果发生产品质量等问题, 致电本刊广告部, 我们将及时为您处理。投诉中, 或可以电子邮件信件的方式。具体地址见本页上方。

**本版广告招商**

均可来电咨询广告登载事宜。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告商家须准备营业执照和法人代表身份证件的复印件，以备本杂志采用。用上述广告均须注明姓名及单位，保证双方的利益。联系电话：0634-72294401 传真：78101702 1 先生

为了让广大消费者安全购物，请大家在购物时拨打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，本刊还开通了网络购物平台，电话：1360441993 微信QQ号：5621006



杀敌带2很震撼,真货的选择。确实很值得为此入手一台PS3,检验为一款游戏买主机的时机到了。  
街头霸王4顺利打开,经检验,对应PC的55柄才是非拖杆外的PS3格斗利器,建议玩家为PS3买一

# 闯关族的家

很好!  
土星柄  
今春PS3的开局必创新  
高,最近好游戏颇多!

## 踏实玩

经济危机有对媒体来说,对游戏业来说,对于各大厂商来说,要经济危机的影响,下一代主机的研发和上市计划也难免向现实妥协。微软索尼相继裁员,虽然不涉及游戏事业,不过下一代主机的发售被推迟到几月,甚至被按下订钉的事情了。而任天堂那边Wii卖得火热,2009年很有可能创造社史最高记录,对于不是要来个更加异质的新主机显然是不要着急了。这样看来,Wii、PS3及360的三方较量可能会持续相当长的一段时间,甚至原本五至六年的主机更新周期都将在本世代被打破。

玩家终于可以稍稍松口气,对于那些还在等待最佳购买时机的小伙伴们来说,可以把心放到肚子里,今年年底或明年年初将是本世代主机购买的好时候。方超大作基本已经全部亮相,已发售游戏数量也有了,定积分,买回家一时半会儿也不愁没游戏玩了。

这一代主机有个相当有趣的现象,就是几乎没有硬伤。在历史上,一旦方被淘汰出局,失败者往往先杀入次世代市场。可是这一代,即便是现在市场份额最低的PS3,我们也远远看不到主机的终结期,相反,三大主机在发售两年半的今天,让人感觉依旧有更加深厚的潜力可挖。尤其是360和PS3,无论是画面表现力还是网络服务

方便,都在不断的给玩家带来惊喜,而Wii则是通过任天堂灵活多变的“游戏性”策略牢牢吸引住大众主流的眼球。三大主机都有着自己的用户群,尽管360和PS3在不少方面都有着类似的优势和性能,但从市场的反应以及玩家的选择上,还是出现了相当明确的划分。游戏市场能够出现这样的三分天下的局势,并将在相当长的一段时间保持这样的处境(不排除在下一代主机竞争中由新的加入者),唯一合理的解释就是游戏市场在不断壮大。尤其是欧美市场,并且是“玩家”的这桶金被任天堂挖走了大部分。

反映到国内就是某周末某游戏店同时段,居然有五六批人购买Wii,其中光是只接触过PS2的时尚MM,Wii的威力可见一斑。

## 不差钱

又是一通游戏声,抱怨一天二十四小时不停的呼啸声又要来了。其实本期推出的游戏就已经相当豪华了,《街头霸王4》、《马里奥与路易RPG3》、《死亡空间》(FEAR2)等都是必入的游戏。■四本册选择的都是PS3版,原因很简单,本人的360会员过期了,而PS3的在线游戏不需要额外开支。再加上USB口SSD对应PS3非常好,因此选择与否没什么悬念。本册不是科普,所以有限的资金就不献纳HDD了。不过,这只是山呼海啸之前的序

曲,下期伴随本制作周期的大作必要用“成群结队”来形容。  
《星海传说4》、《光明力量·羽翼》、《无双MR》、《龙如3》、《龙如4》、《杀敌带2》以及《圣子·生化危机6》,你说不玩死人不玩什么?真是对全机种制霸的一种证明,谁让你非要玩主机安全的。因此,强烈建议腰包的同学回头再补,全机种制霸的下场就是你没时间玩好游戏——惨状。

本年在节前再,理智的把索尼大单电子PS3买一台,《伊卡卡》,在空云下的逼迫下,不得不战到了索敌一边,请读者在狂躁的月和二月,我实现了一把。

一切就绪 钱虽不多,就等PS3游戏,与众多PS3玩弄 超宝游戏先钱。



本期体重下降:8斤

## Check! 网战在即 风木木

网战在即,你准备好了吗?主要是在网络环境内,而PS3的网战环境,是比4M,再高一点也是可以的。不过这款游戏PS3和360的兼容性,要买时注意了,即使是网络版,也要买时注意了,即使是网络版,也要买时注意了。

## 今期的家庭写真



## 经典广告 来自过去的游戏宣传



**N64《F ZERO X》**  
任天堂超级赛车 重量级的好,无论是什么款式都是地地道道的,现在Wii就是那件的身影了。NDS上也应该来一个啊



**N64《超级大冒险2》**  
代刚刚给360移植了,N64一代画面很有水准,跟不及的玩家可以买来玩玩,正放也是上等的收藏品啊



**PS《三国无双》**  
无双系列的始祖,游戏效率与技巧的3D格斗,兼重无双,无双必备啊!国内全部两代无双系列



**FC《宇宙巡航机2》**  
自KONAM鸡鸣鸡鸣发行与年最巅峰后,我本人,能超越,这么多过去了一,确实也许多好评,但是是鸡鸣鸡鸣系列的始祖。



**GBC《ZELDA 天空之章》**  
由CAPCOM开发的百万大作,分两章推出,成为GBA游戏最畅销的系列游戏,对应GBC的半屏色彩让玩家可以无话自谈



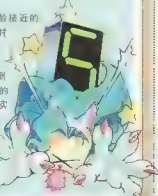
●《电软》的编辑们 在下1995年开始买电软。头一次给你们写信。理由：2009年电软的改版给了我支持的信心。依然是杂志常一样去书店买杂志。电子游戏软件，6.99 这是什么？电软？6.99元？有没有搞错啊！可是我观察良久，没敢购买。回头一看，原来是电软2009年改版了，这是新年第一期（内容很吸引人），立马去书店买，买之。回家一开箱，久违了电软！久违了甜蜜，久违了感动。呵呵 就像我此时写信的心情一样！刚才写的真是狂啊！ 就像09年第一期的一样，给你更加充实的东西，去掉那些乱七八糟的内容 PS：个人认为改成周刊形式更好，这才是十足十的杂志。感觉电软的思路已经变了，这与任天堂Wii战略有异曲同工之妙。现在总共245期，这真是自2002年起从没有过的感觉 电软加油！一句话：这里缺少少的就是性格，游戏杂志！ 以下是单独对你们说的：1、风格问题，我和你们差不多大吧，你们都结婚了听说，而我目前仍是单身，有什么建议没有？2、还是你去换编家吧，保持，保持下去。3、支持你们的PS3十年周年纪念卡，压乱X360问题不。4、WuFi玩有双头壳？2009年以后每期必买！ （吉林 蒋秋明）

本胖觉得吧，单独对你们说的也可以拿出来一起聊聊。不避重就轻，改成以后，很多的声音送到了对于新杂志的不适应，尤其对于部分老读者来说，以前的《电软》要是可以阅读，而新改版的减少游戏形式似乎与他们的期望背道而驰。恐本胖直言，我们也要吃饭，随着经济形势和市场环境的恶化，经济衰退的环境下看现在虚拟《口袋说》的建造就知道情况有多糟糕和恶劣，其他卖书的和做书的都要通过这种手段才能勉强生存了），9.8元的规格对于编辑们的压力较大，一方

面每期的内容无法保证足够精彩和充实，另一方面读者对于每月两期接近20元的杂志消费力不从心，尤其对于手头并不富裕的学生朋友。而更严峻的成本上涨使我们不得不将定价还是降上做出选择，很多读者说：还不如9.8元。事实上在经过去年的成本飞涨后，《电软》一直在以赔钱状态运作，这对于要靠销量和广告来赢利的主流平台来说，很显然是无法维持的。所以在这样的二择下，我们选择了后者。我们的出发点很简单，内容更精华，读者购买压力小。或许这样会牺牲一些可读性，但改版内容的选择上，我们将去年最受读者欢迎的栏目保留了下来，集合到64页当中，我们希望真的可以做到每一页都不浪费，都有得看，或用得看。再说回来，112页的《电软》，想一字不拉的都看完，确实不容易。（笑）

当然，接下来还有很多问题需要我们去面对和改变，但每期都很别扭，对得起这6.99元，却是我们会一直保持的。

1、对于与本胖年龄接近的单身男生的建议就是：时刻保持，认真看，感觉到‘要主动’2、一定要保持，请放心。3、压倒360难度高，站在不败的立场上来说，PS3无论从实用性还是可读性，对于玩家来说可以使用十年，极度高性价比且喜新厌旧且喜欢折腾外。4、有戏。年内。



## 闯关族的留言

●我坚决的站在SONY这一边，你们要支持我！（四川成都 龙海/外号：海仔）  
●说小电支持你还是要大电支持你？虽然任何一边都有本胖的身影，但本胖还是非常支持你的。  
●所有生化危机联合起来吧，抱紧Wii主机会好点！（上海南汇 关杰/外号：俊美）  
●看来这次《生化危机5》的正版销量定会不小，本胖预订订定：赛，PS3版，2月底公开ID，欢迎读者留言添加，届时一同闯关。  
●北京同学，有一阵子没有看你们了，没有烦恼的夜里，我用猴子吸引你！新年快乐啦！（北京海淀 王琦）

●雪节请勿暴饮暴食（北京朝阳区杜江/外号：瘦罗）  
●本胖在大家的诱导下，最近是大吃特吃了一顿，最近已经彻底开始减肥加适度节食，目标是两个月三十斤，绝不能成功请大家帮忙监督。  
●各位奋斗在第一线的战友们，不要回头，向敌人冲去，虽然我们不是通体透明，难免犯错，但我相信坚持就是胜利！（上海宝山 曹佳华/外号：康皮）  
●按理说，大部分中国玩家都是半职业的玩家，玩游戏都是老练的，我也一牌啊！为什么对老练的游戏者不感冒，看到微软360大卖FBI都恨恨地什么什么发泄一下呢？（湖北黄石 王博）

大概对于对于绝大多数的玩家并没有这样的意识，而且小霸王、小天才等杂牌机占据了大部分市场，随后又被“世嘉五代”给挤开了，到了超任时代国内几乎是完全没有市场，所以对于任天堂的旧日情书，应该还是少数，面对汹涌而来的游戏革命，能彻底免疫的玩家不是很多。

## 经济危机对你有影响没

●有，家里经济状况差了，自己的零用钱少了，自然影响到买了新游戏，不过，偶尔温温一下经典游戏也是个不错的选择。  
（广东惠州 吴景华/外号：华华）  
●玩游就是有些影响，物价在上海人入皆知，玩游戏时是受到影响，反而更强烈，虽然我也支持正联，可面对金融危机的想象还是如D吧，很省“钱”的，极！（北京朝阳区徐/外号：狂狂）  
●夏，相反现在在美国网购反而还划算！（可北承德 王明）

最近日元汇率对于七曜可是相当有影响。（狂笑）对于家里经济条件不是很好的朋友可能经济危机所带来的影响并不明显，不过从表面上看，这次金融海啸对于所有玩家都是有很大的，起码从游戏上来看是这样的。简单说，游戏厂商受影响的话，游戏的开发计划就要受到影响，或许你在期待的那部续作，就成了牺牲品也说不定。对于小编来说，影响可是很大的，因为有不少同事都开始带饭了，每天中午的伙食队伍正在不断的减少中。

本胖表示：前两年持续增肥，因此现在在足够积累，而且还有肥可减，真是逆势而行啊！



# 电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改进，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

姓名	
性别	
年龄	
职业	
QQ	
外号	
邮编	

联系地址  
E-mail

请填写在以下表格中填写您的联系方式，以便我们与您取得联系。中国总编辑：王琦，电子邮箱：wq@vgame.cn，QQ：100011

## 本期电软调查内容

1. 你对本期杂志的总体评价  
封面 ☐好 ☐一般 ☐难看  
整体效果 ☐好 ☐一般 ☐难看
2. 有家一页下面的图片位置你觉得什么内容最好？  
☐玩家投稿 ☐广告欣赏 ☐玩家回信头像  
☐国外游戏画欣赏 ☐其他（请写在下面）

## 3. 本期你最喜欢的 一篇文章或栏目是

1

2

3

## 4. 请写出你最期待的三部次世代游戏

1

2

3

## 5. 本期“周末特快”哪位编辑的回答你最满意？

☐七曜 ☐北斗 ☐椰子 ☐风林 ☐翅膀

给全体小编出难题吧！我们将选择其作为下期特快的主题，并有礼品相送。

1

2

## 6. 给网友的留言请写在下面，地方不够请借值纸

请填写两页，就有机会得到“应战MABE大魔王魂魂魂”（全新）。名单下期公布，感谢《电软》杂志友提供。



7. 你觉得哪个主机的手柄是最让你满意的?

8. 你最希望遇到那位游戏制作人, 并对他说什么?

9. 你最喜欢哪家游戏厂商? 为什么?

大话电玩

你最喜欢在游戏中的哪种兵器?

谈谈你对游戏趋势、近期的看法?

你觉得多少钱购买正版, 是自己合适的心理价位?

电击收藏DVD

比较喜欢本期光盘中的哪些栏目? (可多选)

- ☐魅力抢眼秀 ☐火线点评  
☐闻家点播台 ☐游戏天下事  
☐经典怀旧 BCG ☐主机硬件评测  
☐LIVE游戏试玩

请写下本期你最不喜欢的栏目, 并说明理由

你认为现有的栏目还有那些不足, 请写下你的建议

写下您想在《闻家点播台》中点播的内容吧

点播台留言: 无论是游戏问题, 还是送出祝福均可

## CHECK! 拒绝脑残

## 爱电软, 就给闻家留言

●改版后, 内容那个变稀了, 价钱也变低了, 页数也减少了! (众电软编辑: 废话! 废话!……) 这给了俺这样平时很忙的人更好的便利, 再也不用这期“DR”还没发, 下一期又出了……谢谢你们!

! 湖北武汉王云飞(外号: 飞猪)

不要把杂志当出负担——这就是改版的目的, 前面说了我们改版的出发点, 希望现在的杂志能够让大玩家觉得有趣又不会不经常看, 起码没事时翻翻总能有找出点意思的小文章, 并成为入门者逛刊物。

●闻哥你好, 第一次给你写信! 本来03年就有这个想法, 但一直不敢, 后北斗和唯夜主持时就更不敢了, 替您太低调了, 不知闻哥现在还支持索尼吗?

反正我现在是有了, 打PS3一推出, 就让我大显身手了, 本来PS3有很好的前景和机会, 但它却没有把做好, 不过微软就卖太多了, 没有追求豪华的蓝光, 而且“三红”也得到了解决, 所以决定在高考后入手X360, 而PS3给我一边去! (贵州大方陈涛)

蓝光很好, 看《黑暗骑士》很满足。三红是否真的得到解决, 还要等等再看; 如我在闻家第一页所写, 这三大主机恐怕会相当长时间的僵持, 所以无论入手哪款主机都可以玩得比较久, 不用担心再出现XBOX那样四年的短命现象, 至少俺个人认为任天堂不会再给微软SONY玩技术更新了。

●我有一台PS2, 现在玩得很好, 最起码还凑合

流, 但看到络绎不绝的更新换代发觉这游戏其实无趣, 不走“贫民”路线, 好机子价格越来越贵, 真不知穷人该怎么办。(福建惠安 朱丁峰/外号: 峰子猪)

本刊“电玩禁地”栏目的主旨就是重点照顾旧世代主机, 并每期都有PS2新作及经典的推荐, 算是主打庶民路线。因此暂时买不起次世代主机玩家也不必心慌,《电软》自然照顾全面。

●猴子哥, 你好强! 你的“恶趣味”内容太强大了, 我喜欢! 最好以后多弄一些这类内容(貌似本人有点邪恶) 风林兄, 你的样子太好了! 以后最好多放几张。(新疆克拉玛依 侯德峰/外号: 明智光秀)

●你说FF13和FFVs13有什么区别, 它们是讲同一个故事吗? 像FF7那样, 只是FFVs13从另一个角度讲述同一个故事吧? 还有这次FF13的战斗方式居然和以往的差不多, 组合技就是我想看到的也是我最不想看到的 X360版FF和PS3版FF画面有差吗? 和MGS4比谁更强呢? 我总觉得360表现力比上1003, 是错(四川 西昌吕强)

就网上多少有些联系, 但目前SE关于V13所透露的资料并不多, 因此最终会以什么姿态登场还有待观察, 故事必然是不同的, 但之间应该有所互动。360版在画面上想来应该不会差过PS3版, 毕竟爱欧发售半年多, 和MGS4比从目前放出来的效果看, FF13是值得期待的。

## 本期电玩! 你爱谁, 不关我事; 不爱电软, 那可不行; 不爱FF? 不准!

风林: FF的销量好, 可惜近期快成废案, 希望不要拖过今年啊, 七零等不了了……

## CHECK! 我玩国我High!

## 奸商遭遇战! 火力全开!

●毛都那奸商还继续造 啊机机日机已, 在没有正规行货零售商以前, 这种情况永远不会消失。(一休)

一休小师傅那还真黑, 不过在现今的市场环境下, 这样的奸商想来应该坚持不了多长时间。

●有 在年初一的时候独自去电玩店买PSP, 现在想想好爽, 就只向能玩游戏的旅行 花2000多的价钱买了一台1000型的机子 买回来后才发现还是二手的 我当时把这台二手机用500的价钱卖掉, 以抚慰我心中的创伤。(浙江宁波凌宇/外号: 墨客)

现在所有主机最廉价买PSP, 最大圈套都在这里。尤其是3000未破解的情况还在继续, PSP-2000的翻新机不要黑掉多少玩家的压岁钱。从这一点来说, 希望3000尽快破解……

●有! 那时候买SP买DS, 九成新的机子在那只卖了300, 因为我SP在那儿买的, JS说只能半价收天哪! 现在想想就后悔

新疆乌鲁木齐 张智义 外号: 大猫

IBGBASP被回收之后的下场就是被翻新再出售, 由于现在的主机外壳的厂事泛滥, 因此主机翻新变得越来越简单, 而随之工艺的攀升, 要识别翻新机也是越来越难。

●还好, 我们这儿的李胖子和我交过十余年都聊在明处, 双方清楚 但我次次找他他不找钱妻子, 太势力向

钱, 男人好话话。(纪朝平/外号: 鸭子)

认识个游戏店老板还是不错的, 不过也要小心杀熟。

●有啊 说到就心碎, 当时什么都不懂去买索尼卡、R4、内存卡18他忽悠我说是卖给我100多, 现在知道其实才几十块, 心疼啊! 但算了, 买个教训 值!(安徽滁州 傅文年)

烧卡卡的更新换代比游戏主机成本还要频繁, 而其成本一般只有其实际售价1/5以下, 而刚上市的更是暴利至极。

●这个倒是没怎么碰到, 因为在买东西前都会和老板打好关系基础, 记得有次去买PS2碟, 和老板套话了半小时, 最终25张盘100元以50元收手。哈哈~

(皖州/外号: Masato)

●冲冲冲的跑去熟人店买了台NDSL“中头机”, 后来弄了新的到PG后才发现是翻新机, 当时那个气啊! 熟人? 坑的就是你! (安徽滁州 陈忠)

中头机, 翻新机, 如果不买新机, 本质上也没什么区别了。

●本地有 游戏室, BOSS小罗说PS2价很高, 若想玩必须3块大洋一小时, 哥们还戴着机房的帽子, 只能去当任性的羔羊咯! (海南三亚 张凯)

三块还可以, 基本与均价持平, 现在租机店生意也越来越不好做了。



**CHECK!**

1、杂志装帧不变;2、纸张档次提高;3、无毛漏锯齿;4、总体造型像上个月的期刊;5、艰难的抉择拿手中游戏软件、硬件件、大众娱乐性、创新发展性、企业宣传、经济新闻时事方面的事情,6、一分钱一分货,7、杂志内容应减少到六十页;8、杂志售价应定为七元人民币,9、好的资料可随刊出版专利和专利,必多品类出版发行;10、进军港台地区市场;现《电子游戏软件》具备提升中国人民精神文化生活质量;11、提高中国相关产业的使命感和能力!

废纸和纸张并没有下降，纸张跟以前是完全一样的，中间隔条部分的胶板纸在上期就说明了使用目的，我们并没有为此省钱。你得到得更多，一分钱一分货，我们在杂志本身并没有渴望在外部领域上能够让大家都感到超越了价格本身，因为在现今的杂志成本规则下也难以实现。不过以不到七元的价格实现DVD的附赠，仍日在国内所有同价格的杂志中是最超值的。杂志页码为何要涨到六十页呢？国内除杂志再来信到编辑者解惑。另外，在港台的确有卖《电软》的，虽然不是很容易买到。

复制了。接下来

名越和猎狐明明都在嘛，GAMEBAR也在，上期就已经恢复了，接下来王读者应该来信给出新栏目的主意。除了几个固定栏目外，其他栏目本刊基本上不会长期固定，有好内容就上，没有就撤，争取每月都有新篇。

凤林:说真的,这票回家刀,能看出来能让本队拥有落泪之感,感谢大家多年对我们支持,也希望我们能不负众望。

这期《电软》可以说是完全改版最大的一次，当书店大街把它递给我时，在下忽然有一种莫名的感觉，两个字：回归。真的是回归，薄薄的书体，当年风格的封面，种种都让人想起曾经。对于本书的感慨，希望电软越来越棒的走下去！（海南三亚 张凯）

**CHECK!**

( 廣州北方磁流 )

福建南安 朱子峰：

A. 游魂索命不空

[ 援唐温州 陆强 外景, SKY ]

那时候多平日玩游戏“哇、哇、哇”一出，就的  
是没有了。要就当年食过只来非云照。



人，这并不实际。

先代表编辑组向老同仁祝福要读读者能够真正实现自己的理想。做网客，主要也是自己有一份情挂在心里，越读越快，自己的电子邮件和交友信件写来太不真实，本群还经常发每周三在群里聚会，各位读者们来聚会再写来不寂寞。至现在我的电脑耐不耐看，本群觉得因人而异。举几个例子来说，周周要发的杂志《N》，但实际真能正够发来的并不多，尽管有读者给的确实算有奇效，文章也不短，但往往都淹没在繁复的工作中，这也是为什么本群读者给杂志每天往上班所发的信三小时二十分钟，一天多半天也只有上班下班路上才能拿到《东来报》翻一翻。我想和情况相同的朋友非常多，即使是个老网客，时间也不闲，同样非常紧张。网上上班上已经很辛苦了，难道还要上班再、三十万万的玩游戏来给自己解压吗？我觉得现在的事实是网客非常期待时度的减少，减少读者的阅读压力，毕竟对于喜欢杂志来说，大家需要了解的內容以64页的容量来说是远远不够了，如果自己的概要中也没有提供资料的，欢迎随时来信或电子邮件提出，编辑们会尽量满足。另外，欢迎大家也能时常多看看看杂志附送的DVD，编辑们里面花了不少心血，尽管读者在制作上还有不足与缺陷和缺点，但内容上确实令人满意，希望读者心意大都能感受到。





# 龙哥热线

**Q** 我想问一下GBA版的《逆转裁判3》里，最后美柳千奈美对自己罪行供认不讳后，关于杀害真宵的原因应该怎么解释呢？

（内蒙赤峰 陈亮）

**A** 调出证物后按R键切换到人物一栏，选择“美里千寻”的头像进行指正即可。美柳千奈美之所以想要杀害真宵其实是源于多年前她杀害其姐姐真宵的案件被成步堂的老师成步堂当庭揭穿，可惜最后痴情的尾田在得知事情真相后宁可服毒自尽来维护千奈美，使得千寻号与一美差能将千奈美绳之以法。之后，在千奈美想要谋杀成步堂的案中千寻终于成功胜诉，并使千奈美获得了应有的下场。可千奈美为人性格乖戾，极为记仇，不但活着的时候憎恨千寻，死后也不忘这段仇恨，可惜千寻此时已经死亡，千奈美无法找千寻报仇，就只能通过杀害真宵来发泄自己变态的仇恨心理。

**Q** 给龙哥的信，嗨！我和你都姓“龙”呢。可一定要回答我的问题呢。关于移植：将原有的游戏移植到别的平台（比如：PS3、PS2），PS3画面应该很好呀，可有的移到PS2上就不行了，还不如有的PS2上的原创作品画面好，我不认为移植过来的应该是PS2上的顶尖货……（比如：PS3《使命5》到PS2《使命5》）。那个移植的过程到底是怎么回事呢？

（四川成都 龙涛）

**A** 感觉你对“移植”的概念没有弄明白，首先，所谓的“移植”，就是指将一个主机平台上的游戏作品在另一个主机平台上进行制作和发售。一般情况下，都是将性能较次的主机上的作品移植到性能较好的主机上，或是同性能级别主机之间的移植。极少数情况下，也有从性能较好的主机作品移植到性能较次主机上的情况，这叫做“逆移植”。以PS3和PS2这两台主机为例进行讲解，如果是一款曾经在PS2上发售过的游戏进行重新制作，并发售在PS3上，这就是移植了。而如果是将一款PS3上的游戏重新制作并发售在PS2上，这就是逆移植了，后者的例子，比较有名的是《高达无双》这款游戏。由于主机性能本身的限制，PS2上的游戏在画面表现上自然要比PS3游戏要逊色许多。这里还有一个问题需要搞清楚，所谓“移植”，那么两款作品在发售时间上肯定是有定差距的。另外一种情形，有许多作品都是“多平台发售”，这类多平台发售的游戏，各版本通常都是同时发售，少数情况下也有某个版本的发售时间会延后，但是这些情形不属于“移植”。同样以你说的PS3和PS2版《使命召唤5》为例，这个就不属于移植的情况，而只是两款作品的不同主机版本，PS2版自然不可能在画面表现上与PS3版相等。对待这种情况，并不是说有PS3版那么PS2版就一定画面低劣，这没有任何的逻辑联系，款游戏做成什么样，厂家的投入，游戏的画面等等都非常重要，而实际情况就是，多平台的游戏很少有特别精彩的，特别是某些平台版本的制作因本来就不是骗骗银子而已——你说还能指望有顶尖画面的《使命召唤5》吗？说实话，这游戏的PS2版玩得都头晕，严重缺帧。



图左为PS2版《使命召唤5》，图右为PS3版《使命召唤5》

样，厂家的投入，游戏的画面等等都非常重要，而实际情况就是，多平台的游戏很少有特别精彩的，特别是某些平台版本的制作因本来就不是骗骗银子而已——你说还能指望有顶尖画面的《使命召唤5》吗？说实话，这游戏的PS2版玩得都头晕，严重缺帧。

**Q** 请问CAPCOM在PS2上推出的《洛克人X7》有什么秘诀？电软上好像有介绍过，但本期杂志让我一不小心弄丢了。另外，CAPCOM在哪个平台共出了多少款洛克人呀？

（河南洛阳 苏云）

**A** 关于《洛克人X7》，将游戏中的65个人质全部救出后通关的话就可以开启隐藏人物X。X的全套盔甲可以在游戏中得到，也可以在选人时将光标放在X上同时按住SELECT键，这样就可以直接获得X的全套甲。另外，在“Vanishing Gungaroo”一关的后半部份，有一个场景有许多柱子，从其中一个柱子上去再前进可得一颗套圈儿的装甲。洛克人系列出的游戏有上百款之多，无法在此一一列举，请见谅。

**Q** 可爱的、不知所云的龙哥：1、NDS主机（包括DSL、DSi）已达到9247万台。请问龙哥，这9247万台里包括神游的IDS和IDSL吗？另外，神游的IDS和IDSL在目前为止销量为多少了呢？《电软》为什么不每周办一个行货主机月销售量啊？（也就是中国大陆广告月销售量大概啊）2、电视上好多手机下载的游戏都有马里奥和火焰纹章手机版的游戏，请问，这些游戏是任天堂制作的吗？假如是外活，任天堂不给自家主机快速制作游戏，为什么要给手机开发游戏呢？假如不是的话，那为什么不授权问题啊？任天堂为啥不告他们呢？3、前几天在网上看了一段《FF纷争》（我以为是PSP啊）的视频，在决战之前，魔女阿尔迪米希亚问斯考尔：“要跳舞吗？”记得斯考尔第一次遇见莉诺雅，莉诺雅说的也是：“要跳舞吗？”莫非魔女=莉诺雅，那也太令人惊讶了吧？原来FF8的剧情不就是一个永不休止的循环了呀？望龙哥解答一下小弟的这个猜想是不是真的啊？小弟我先谢过龙哥了。（对了，龙哥，《电软》244期，37页龙哥热线中第四）问题，电击上小沛都说了嘛，是“原价120元降到80元”。是

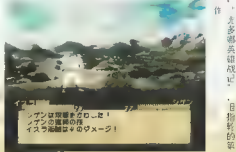
龙哥误会成了“380元”。（吉林长春 刘可卿）

**A** 1、呵呵，最新数据，NDS系列主机全球总销量已经超过9798万台了，这眼看着就要破亿了。神游的官方DS自然也包括在这个统计结果之内，但是这个的具体官方销量数据还不得而知。至于你所说的行货主机月销售量，具体统计起来是非常麻烦的一个事情，国外进行这方面的调查都是由专门的调查机构与游戏卖点进行联合统计，这种方法在国内实行起来的话所需人力物力太大，只好抱歉了。2、龙哥可以很负责任地告诉你，任天堂官方从未制作过手机版的马里奥、火焰纹章等游戏，你在电视广告上看到的其实就是在手机上利用FC或是SFC等模拟器将那些老版本的游戏拷贝进去运行——连“外活”都算不上，纯粹就是未授权的东东。为啥不告？告得过来么？3、这问题，还真不是一句两话能说得清的。FF8的结尾，就没有给人一个特别明显的答案，这次FF9更是玩了这么一手。不过基本来讲，个人同意你的观点，虽然SE官方从及公开宣称过这个结论，但是从游戏中的无限循环设定来看，魔女莉诺雅的观点应该是成立的。对啊，我怎么没想到呢？原来自己是把“丁”看成了“3”，我迷糊，怎么死想不通，原来是这么回事。哎，老丁老丁，脑子不好使了，呵呵，谢谢你的提示。

**Q** 我有个问题想请教：《纹章传说》和《火焰纹章》是一个系列的吗？怎么它们这么像？我更喜欢《纹章传说》，不知这个系列还有续作吗？拜拜龙哥！

（贵州贵阳 tree）

**A** 所谓《纹章传说》，气势就是《海狗轮传说》（Tear Ring Saga）在我国早期的一种叫法而已。该系列是由任天堂火焰纹章系列的原制作者加贺昭三，在离开任天堂后自己成立了Tmanog公司，开发出的传承《火焰纹章》风格与系统设定的PS新作《Emblem Saga 尤特姆英雄战记》，并于2001年5月发行，之后曾经被任天堂认定侵犯了该公司所拥有的《火焰纹章》游戏创意与著作权。虽然该作在发行前名称修改为《Tear Ring Saga 尤特姆英雄战记》，以避开《火焰纹章》名称中的“Emblem”字样，但任天堂仍于2001年向日本法院提出侵犯著作权与不当



图左为PS2版《使命召唤5》，图右为PS3版《使命召唤5》



竞争的诉讼, 向开发商Tirnanog与发行商enterbrain要求赔偿2亿5830万日元, 并要求禁止游戏的制造、流通与贩售。最后经过长达近两年的反复上诉, 终审判决任天堂败诉。之所以在中国会被叫做《纹章传说》, 自然是因为火纹系列在我国的人气, 打上这个招牌就好许多。其续作《泪指轮传说 贝尔维兹物语》发售在PS2版, 素质极高。

最近在玩PS2上的《勇者斗恶龙8》, 这次我写信过来主要是想向龙哥请教关于游戏中的一个点: 那就是怎样才能在大地图上随时召唤出豹子啊? 按照攻略上的说法, 来岛有很多杀豹子的ラバンハウス, 门口有个胖子会拦住我问三个问题, 我按照1、3、1的顺序回答后, 怎么那个胖子就不理呢?

(河北邢台 DQ版)

因为这个问题的对应答案列表的顺序是随机而不是固定的, 所以你要记住的是三条答案的原文而不是它们的顺序, 它们从前往后依次是“连れて帰って家族を再婚する”、“トラのワンをすて追がせす”和“キーラパンサを仲間にする”。按照这三条答案选择回答后, 那个人就会放你进去。与里面的ラバン说话, 他会请求你去四座狮子雕像看向的大树下帮助了バウムレン入队。选择“はい”, 就会得到奖励。现在出去与看门人对话就可以杀杀人豹了, 不过下次下来后必须再次回到这里对话才能重新骑上豹子, 所以我们得找一条永远走通的办法。出去后, 向东南走, 注意路上豹子雕像出现的方向, 从一座雕像与高山中间的水梯通过后来到一个小鸟的地方, 可以发现下的小盆地中有许多石头。在这一处走到尽头, 这时中间会突然长出一颗大树, 树下有只蓝色的豹子, 对它使用刚刚得到的道具就可以帮助它升天。任务完成, 回到ラバンハウス, 再次与ラバン对话就可得到以刚被杀的那只豹子的名字命名的“バウムレンのすず”, 在地图上使用就可以随时召唤豹子骑上去了。

关于神乐传说的问题, 请问每个角色好像都有分为S型、T型什么的, 那是什么意思? 怎样才能转换类型呢?

(江西太原 杜磊)

T是テクニカル的意思, 该类技能的主要特色就是攻击多, 容易形成连击, 不足之处是攻击力过低, 无法打掉高等级敌人的击破咏唱, 而S则代表ストレー, 这类技能主要的特色就是攻击力高, 高级S系技能几乎是招招浮空, 适用于一击必杀并且可以中断对方的咏唱, 不过其缺点也很明显: 慢, 费TP而且很难形成连击, 同时影响战斗GRADE的评价等级。普通情况下T、S两方技能是不能兼容的, 想要学习T系技能就必须忘记之前所习得的S系技能, 忘记的方法是在招式设定状态下选择要忘记的招式按OK。改变TS发展方向的方法有两种, 一种是遇过更换角色装备的具备不同TS倾向的EX SKL来改变, 另外一种方法就是使用游戏中中后期学到的T、S偏向的戒指。

我的PS2(50001型)读了一张刻录很厉害的光盘就死机了, 后来读什么盘都无法进入游戏, 但光头能正常读盘, 进入“BROWSER”后菜单是“READING DISK”; 要怎么就

是在显示“READING DISK”后显示“DISK READ ERROR” 请问龙哥我的PS2出了什么问题, 是不是烧机了?

(广东顺德 唐鹿)

与烧机无关, 如果会自己动手拆机的话, 建议你检查一下连接光驱的数据线是否松脱或者损坏。如果不是数据线的问题的话, 则很有可能是光驱坏了。如果是后者, 就只好去游戏店找JS换个光驱了。注意, 你让JS光驱虽然坏了, 但光驱仍然是好的, 所以价钱上可别给JS耍狠了。不知道你这台机器服役多年了, 如果购买时间较早的话, 差不多也该使用4、5年了吧? 现在出现这些情况基本上也可以看成是“自然死亡”。

前几天我在用那个叫什么AF的金手指软件将原先U盘备份的记录拷贝到记忆卡的时候, 先将几个记录从记忆卡上删除(通过项里), 然后又从U盘拷贝后, 在PS2的浏览项里发现记忆卡里的原来的数据都没有了, 可是可用空间变成了249K, 也就是我记忆卡里的剩余空间, 但是在PS2的浏览项里面却什么也没有了! 我在网上查了一下, 说最好不要用那个ARMAXX控制删除PS2记忆卡里的资料, 现在我用的是记忆卡里的资料损坏, 导致PS2无法识别了, 我用了SCENE厂生产的记忆卡(也就是第一次使用需格式化)我想现在唯一的办法就是重新格式化这张卡了, 重新格式化成BM的。我想请问龙哥, 有什么方法或软件能重新格式化记忆卡! 通过电脑可以吗? 或者第三方软件, 具体操作如何?

(湖南衡阳 向华)

你说的情况我还是头一回听说, 建议先看PS2记忆卡里的东西是不是变成黑色的方块呢? 如果记忆卡上出现很多黑色方块的话, 那就证明记忆卡里的东西已经损坏了, 如果没方块的话, 则可能是由于误操作导致的造成数据PS2不能识别记忆卡。利用金手指就可以格式化PS2记忆卡, 进入金手指后, 在记忆卡管理界面选择格式化, 此外有不少游戏也可以直接格式化记忆卡。

最近突然心血来潮, 开始练习GBA上的《新约·圣剑传说》, 在玩过流动的沙漠中有一个老头说: “自东而下自西而上, 自西而下自东而上以两棵椰树为焦点, 用无限的步伐来制砂石的流动” 可是我转了近一个月也没能转出去!

(上海崇明)

你玩的是“中文版”吧? 这是翻译方面的失误。其实老大哥那段话的原文应为“古代的先知在流沙中隐藏着秘密。流沙下面有好事物的地方, 要用无限的步伐去征服它。你从西面往东走到东面, 再从东面往下走到西面, 就可看到魔法机关”。要破这个机关, 其实并不复杂——一开始先让主角站在右边椰树左边的左面, 从左边椰树的上方走下然后往下走到右边椰树的下方, 接着从右边椰树的右方绕到其上方, 再往下走到左面椰树一开始的起点处即可打开出路。简单而言就是让主角绕着两棵椰树绕一圈“8字舞”。

小弟最近在玩PS2上的《武藏传2》这个游戏, 是美版的。记得以前PS上的1代非常过瘾, 这个2代感觉风格改变了不少啊! 抱歉虽然这个游戏已经发售N年了, 小弟还

是刚开始玩 我想请问龙哥《武藏传2》中怎么学习敌人的能力, 那把武器好像是说先锁定敌人等弹满之后再瞄准OK, 可按OK的时候到底该如何掌握? 是等敌人快打到自己身上的一刹那按还是敌人攻击中自己的同时按? 我老是掌握不好, 虽然偶尔也会成功, 但很多时候都是失败。另外, 是不是游戏中所有敌人的能力都可复制?

(山东烟台 二刀流)

复制敌人能力的方法其实没有你想象的那么复杂, 你只需先按R1锁定敌人并将军牌上上方的蓝色槽集满, 再等可被复制的敌人使用其可被复制的能力攻击你时, 不要躲闪什么也不要按, 这时屏幕上就会出现一个“键”, 这时再马上按OK键屏幕上就会出现操作提示, 在一定时间之内完成操作即可学会。游戏中所有BOSS以及部分敌人的能力无法复制, 一共可以学会24种能力。另外, 关于本作, 个人认为如果单纯看的话还是不错的, 不过本作无论是人设还是游戏操作等很明显都是走的欧美路线, 与前作清新可爱的风格差异比较大。

1、我很喜欢“最终幻想X”和“X-2”, 但据说X2中尤娜最后有一个结局是与男主角(X中的)提达相遇的, 请问怎么打出来? 2、我在游戏中看到过FF X-2的PS2盒子, 这是什么东东? (广西北海 文文)

1、一般通关即为普通结局, 所谓见到提达的结局是在此基础上追加了一些东西(动画), 需要在正常流程中达成以下条件: ①在第一章前往ルブラン本部地下(此前第1章曾经经过的地方, 但因为剧情强制新生“贝儿妮尔大作战”而离开), 在ルブランのアジト会得到一个水晶。②第3章的最后, 尤娜会掉入异界的花田, 在跑进跑地大喊几声后可以自由移动, 这时按OK键会发出响声, 连续数次, 直到出现一个背影和光之阶梯引导才走出异界。③第五章最终战结束后, 当尤娜一行人走到异界花田时, 再按一次OK键会发出响声, 这时巴哈姆特斩之才会出现。他会问尤娜一个问题



在X-2中, 尤娜会问提达一个问题

题, 跟思念提达的心意有关, 选择“一緒に歩きたい”。如果达成以上三项条件, 那么尤娜和提达就会在结局中再会。如果没有完成上述条件的1和2, 但在最后的花田踩过1或2, 或是达成了1和2的条件, 但面对析之子的询问选择了另外的“このまていい”, 这两种情况下都会有对应的隐藏剧情追加。如果满足两人再会条件并达成Story完成度100%, 在CG画面后还会有追加情节出现。FFX-2里角色可以装备调整的特色是换装备、服装、职业, 以及两个饰品, 根本就没有所谓的武器和防具可以更换。2、就是用来竖放PS2时用来固定架子的架子, 不过是“FF X-2”的限定版。



# 街霸归来盛宴!!

让众多街霸粉丝们等待了10年之久的正统续作《街头霸王4》终于在2月12日发售了。本作将是整个系列回归的一款作品。《街霸》系列中最为深入人心的8代角色们已经全部归来了!街机版推出之后,许多玩家们都对官方所说的家用机版期待不已。官方除了将街机版移植到家用机版之外还专门为了家用机版制作了6名新角色,除此之外官方还对游戏平衡性进行了一次调整,所以本次家用机版本的《街霸4》我们完全可以将它看成是4代或者是更高的版本。

为了让玩家们更加容易上手,游戏将3.3中使用的“Blocking”系统取消换成了“复仇(SAVING ATTACK)”系统,不过看似使用简单只需要同时按下中+拳使用时“复仇”在实战中并不是那么好掌握,3种不同的复仇时间将给玩家们带来实战中很麻烦的情况进行使用。文/黑

## 注目!新手必须学习的知识

### 急进/急退

连续向前或者向后两次。在本作中,向后方方向的急退动作根据角色的不同而附加了不同时间的无敌属性。本作作品玩家们可以根据角色的特性来使用急退。



### LP+LK—抓投/拆投

在近身距离内将对手扔出去。被抓投的瞬间按下投键即可解出对手的抓投。在本作中,投投的发生有效时间为3F,当没有抓住对手的时候会出失败动作。解对手投键的有效时间为10F,需要注意的是指令投不可解投。



被投定不可解出的投技卡招

### 受身

倒地前使用任意两键一起按或者按方向键下即可。由于本次受身动作简单,所以在受身过程中角色并不是无敌的,如果在受身的时候对手距离你很远,那么他可以再次使用投技抓住你。



### 回复晕厥状态

左右晃动摇杆同时受击。在晕厥状态的时候你晃动摇杆的速度越快那么你回复的时间就越快。不过角色在晕厥的时候头上会出现各种不同的符号来表小晕厥的时间, 眩晕晕时时间最短, 死机和能醒时时间最长。



头上出现的图标是受击的代号

## 招式对应缩写

LP	轻拳	SC	SUPER CANCEL必杀取消
MP	中拳	SA	...SAVING ATTACK (复仇打击)
HP	重拳	UC	ULTRA COMBO (UC必杀连携)
LK	轻脚	TC	TARGET COMBO (特定必杀连携)
MK	中脚	EA	EX SAVING ATTACK (EX复仇打击)
HK	重脚	F	帧数的缩写

## 游戏特殊系统相关说明

### 同时

HP+K同时按下,和街霸3.3不同的是本次的挑衅系统没有任何附加效果,本次成为了名副其实的挑衅系统。在挑衅系统发动后可以随时用各种招式取消。这次在对



## 超级取消 SUPER CANCEL

使用特定的必杀技后能够使用SUPER COMBO必杀技取消时进行连携打击,和平衡不同的是街霸系列中使用超级取消的时候是不受伤害任何能量的,所以大家完全可以放心使用。



## 必杀连击 TARGET

根据角色的不同可使用通常技/必杀技/EX必杀技来进行连携。本作在必杀系统的连携上是一个最难的,普通技能够连携必杀技和SC必杀技,EX必杀技能够连携UC必杀技和SC必杀技,EX必杀技可互连。





# 复仇系统 SAVING ATTACK

本作品最重要的系统，使用后能够出现一发即体效果。在对手对手攻击的同时给予反击，复仇系统分为两种状态，一种是普通状态的复仇打击系统，另外一种则是可以取消的EX复仇系统。

## Point 1 普通复仇打击系统

使用方法：Ma+MK同时按下

使用效果：只能将敌手一次攻击效果的复仇打击

招式分析：使用系统的时候，不会消耗任何技能槽。在使用的时候分为蓄力阶段与打击阶段两种，打击阶段命中对手后，会出现带有街霸4特点的水墨效果。

## Point 2 蓄力阶段

在使用蓄力阶段时能够抵抗对手一次攻击，三种身体部位的攻击都可以抵抗。抵抗结束后立刻进入打击阶段。需要主要的是蓄力阶段抵抗对手攻击时仍然会受到伤害，不过所受的伤害在一段时间内如果不被对手攻击到的话会慢慢恢复。如果在时间快要结束的时候体力仍然处于回复状态，那么系统会以现阶段的速度体力来进行判断。

那么我们在蓄力阶段的时候如果受到2HIT或者2HIT以上的攻击时，复仇系统将会被打破，同时自身进入向后仰着的硬直阶段。还有一种突发情况就是在蓄力阶段时，如果对手使用投技，那么你会被直接投掉而不能够拆投。蓄力阶段的特性就是在蓄力阶段的时候可以使用DASH或者DASH将复仇系统取消掉。不过当遇到带有ARMOR BREAK技能的必杀技时蓄力阶段会被直接破坏（无论是几HIT），角色会进入硬直状态。

## Point 3 打击阶段

伤害力情况，会根据不同的状态。

普通阶段：使用马后上松开按键，此时对手可以进行防御。命中对手后对手会向后退出一段距离，此时追击较为困难。如果普通阶段时出现COLLIER被招的情况时，那么对手会慢慢倒在地上，该系统可以前后DASH取消。可作为连续技使用。

中级阶段：角色在蓄力阶段时出现闪光后松开按键，对手仍然可以防御，但是此时防御后对手出现的硬直要比前者更长一些。命中对手后对手慢慢倒在地上。该系统可以前后DASH取消。不能作为连续技使用。此阶段可以使用强制击打，不过要掌握时间。

高级阶段：蓄力到最高状态时自动出现打击阶段。角色身体会进行两次闪光，对手角色会出现防御不能状态。命中对手后对手会出现明显的效果从格过慢慢倒下来。该系统可以前后DASH取消。不能作为连续技使用。此阶段可以使用强制击打，不过要掌握时间。

## 防御破坏招式 ARMOR BREAK

每个角色都有特定的必杀技能够破坏对手的防御系统。带有ARMOR BREAK特性的招式就算只有1HIT，那么复仇系统也是不能够防御的。

以下招式带有ARMOR BREAK特性：角色特定必杀技/带有REVERSAL特性的打击必杀技/SC超级取消系统/UC必杀技/最高等级的复仇打击系统。

将对手的防御破坏后，玩家会听到一声很清脆的玻璃破碎的声音，接着对手就会慢慢倒下。



使用之后能够对手防御破坏掉，此时就可以任意追打了，不过如果追打的时机不对，对手会被强制浮空。所以追打也是需要练习的。

## 对战画面详解!

1、时间系统默认99秒，这样的目的就是让玩家们在游戏中以实力战胜对手而不是靠消耗时间来赢得胜利。

2、Hp槽在满血状态时为橙黄色，当你被攻击时会慢慢变黄。

3、绿色的圆形槽为REVENGE

槽。这个槽在你受到伤害的时候会增长，而在你使用复仇系统的时候受到攻击也会增加，当REVENGE槽达到50%的时候就可以使用UC必杀技，使用后REVENGE槽恢复到初始状态，在每回合对战开始REVENGE槽会清零重置。（不能带入下一局）

4、画颜色的槽为SUPER COMBO槽，在你使用必杀技，攻击或者防反时槽会增长。SC槽分为四个阶段，1格的时候可以使用EX必杀技，2格的时候可以使用EXSA系统，当增长到4格的时候就可以使用SUPER COMBO必杀技，使用过SUPER COMBO必杀技后，槽会恢复成为初始状态。SC槽可以带入下一局中。在正式进入对战之后这是首先我们所要去了解的东西。



## EX复仇系统

在玩家使用普通技或者特定必杀技时，可以使用复仇系统将其取消。取消后所使用的复仇系统与直接使用的复仇系统性能相同。取消后会消耗两格SC槽实战应用

1、使用普通技后+EXSA+DASH取消+继续攻击

2、必杀技命中后+EXSA+DASH取消+UC必杀技/EX招式

3、硬直较大的普通技被对手防御后+EXSA+DASH取消+回对手的攻击

4、普通技使用后+EXSALV3+针对对手防御破坏+继续攻击

5、特定EX招式+EXSA+DASH取消+UC必杀技/EX招式

这里为大家介绍的就是街霸4中最基本的JC连接方式。



## SUPER COMBO槽必杀技释放方法

EX必杀技（消费一格SC槽）

使用方法：输入必杀指令后同时按下两个相同的按键，比如降的EX波动拳出招方法就是↓↘+LP+MP

招式特性：EX必杀技拥有比普通必杀技伤害更高的特性，除此之外EX必杀技还可以连续在EX复仇系统画面来进行使用。

SUPER COMBO（消费所有的SC槽）

使用方法：根据角色不同使用方法也不同招式特性：比普通必杀技更具杀伤力，可以配合超级取消使用，也可以连续在相承之后。



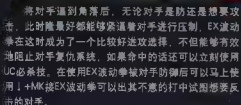
想要进入街霸4的大门就要掌握游戏的全部系统，切记







将对手击倒后就进入了我们以及对手的多撑阶段。我们可以选择跳起打逆向的方式。或者使用轻踢踢脚来对对手身后进行起身多撑。 $\rightarrow$ HP是一个很好用的突进系打击招式。算好时间使用后可以招式结束之后日摔其它连续技。也可以等待对手起身后直接抓投对手。总之起身的技方法多种多样这里只是简单的举几个例子。更多的要根据对手来进行实际判断。



真空波动拳是所有人物中性能最好的超必杀技巧。三种拳分别对应三种速度。而且隆的升龙拳将对手从空中击落的话可以直接使用真空波动拳进行连接。或者玩家可以先使用普通波动拳使对手解过来后再使用真空波动拳进行打击。

DASH后可以用！+LK作为连续技的起始然后在接各种目押连续技。

## 街霸基础知识大讲堂

隆的标准连续技，这套连续技简单好用就算是被对手防御照样也没有什么危险存在。波动拳与真空波动拳之间的连接需要用到SC取消。

这个连续技就需要用到自押技巧了，下LP与下MP之间的连接需要掌握感觉，其实这个自押连续技很简单的，多练习一下 定可以掌握。

这套连招可以说是街霸4中的代表性连续技。因为UC必杀技是不能够与普通技连携使用的，想要使用只能够将对手浮空才可以。所以此套连续技是每一位使用隆或者是想要了解《街霸4》玩家的必修课程。

降在角等中的一套实用连招技，难度不大。关键就是轻龙卷旋风脚将敌人扫倒后落地前使出SC真空波动拳，SC不易画圈画的太平，在龙卷旋风脚收招前使用即可，如果对手所剩生命不多，而我方还恰巧有多余的UC必杀技存在，可以接在SC必杀后使用。

隆在各方面都很平均，SC必杀技与UC必杀技都有很强的牵制能力和打击能力，而且作为连续技使用效果也是非常优秀。除了开始我们提到的“波升”战术之外，玩家使用升龙拳击中跳过来的对手时，打点很高的话，那么就可以随意接SC与UC必杀技，可以说降这个角色无论是对空还是地而SC都有很强的优势。

和上面的连续技基本上差不多，只不过将龙卷旋风脚换成了EX波动拳，EX波动拳命中对手之后可以马上使用JC必杀技接招，威力也是很大的。

上面连续技的随意放，将版边限定变成了任意使用，此连续技的关键就是在EX波动拳刚刚使用后EX复仇取消一定要快，DASH后的灭波动拳也要在最快的时间内发出。

难度较大但是伤害回报很高的版边连续技。此连续技需要用到一次押攻击点MP、下MP，这个押攻击和下MP、下MP的难度是一样的。EX升龙拳的伤害收取点一定要找准位置，因为EX升龙拳速度很快，如果光靠眼睛去反映的话未免有些跟不上速度，所以在使用完EX升龙拳的指令后可以用不看屏幕直接使用EX警戒攻击点DASH+JC双波动拳。威力很大但是得不停重复。



· 更多心得技巧  
在以后不断为大家  
送上。

在这里我们会为大家介绍一些与《街霸》有关的格斗知识以及游戏技巧。《街霸4》目前大受好评，无论是国内还是国外都掀起了新一轮的格斗狂潮。一些玩家开始能够很快地适应《街霸4》最新作

格一高致之所以平衡其实很大的一个部分都是要靠COMBO来补，所谓的COMBO补正的意思就是说当玩家们对手流施展连续技的时候伤害值会根据COMBO-IT数进行向下修正，你连的COMBO数越高，伤害越低。比如说你的UC必杀技是接打在对身手上伤害值只有40%，而当你使用完连后使用EX复仇时，你会发现伤害并没有减少多少，这就是所谓的COMBO补正状态吧，那么你可以注意了，由于COMBO补正所使用到的COMBO数越高，那么在拳霸后的伤害补正再次使用你更高的连续技，那么也不会对你的连造成多大，再次使用你的技，尽量用COMBO少点的连造成伤害。



街霸中是存在着出招优先级系统的, 举个例子, 当一些玩家输入不正确的时候往往会输入升龙拳的指令而做出波动拳, 这是怎么回事呢? 其实这正是街霸中的一种防止龙拳的指令起作用。在街霸中升龙拳的优先级要低于波动拳, 所以当你输入指令又像是波动拳又像是升龙拳的时候系统会首先定义为升龙拳。

按游戏中的优先顺序,  $\text{P}\cdot\text{R}\cdot\text{P}\cdot\text{R}$  升龙拳最低而  $\text{J}\cdot\text{L}\cdot\text{P}\cdot\text{L}$  最高, 所以当你两个按键同时按下时的时候就会先出招。而在组合技中投技 ( $\text{L}\cdot\text{K}\cdot\text{L}$ ) 最高。

在 南 4 中 投 设 置 很 重 要 的 一 项 作 战 手 段 ， 我 们 经 常 能 看 到 角 位 高 手 在 进 行 心 理 战 的 时 候 经 常 会 选 择 对 手 多 次 。 虽 然 说 我 们 在 手 对 手 的 时 候 可 以 进 行 投 设 ， 但 是 由 于 投 设 发 生 时 间 太 快 而 且 接 触 投 设 的 时 机 只 有 区 区 2F 而 已 。 一 些 玩 家 喜 欢 对 手 投 设 进 行 投 设 是 完 全 没 有 反 映 时 机 的 。 而 下 蹲 投 设 则 是 一 种 有 效 的 对 抗 投 设 的 手 段 。 我 们 下 蹲 时 的 投 设 使 用 下 蹲 + LK 键 鼠 对 手 没 有 使 用 投 设 投 设 也 不 会 有 什 么 损 失 而 且 根 据 上 面 提 到 的 投 设 快 速 离 位 置 投 设 下 LK 而 已







## 关卡中的互动要素

游戏中有不少可以与场景互动的要素。其中最主要的有金块、医药箱、手雷和减速器。金块每击中一推可以获得100元现金(CASH)，购买和强化枪支只能使用现金，这也提现了钱 来源 医药箱每击中一个可以回复两格体力 手雷是等色的 一个小手雷标记，得到后按减号键就可以扔出 威力强大，是遭遇大堆敌人时很好的助手 减速器是绿色的东东，击中后会进入“子弹时间”，敌人的行动会大幅变慢，非常有用的道具。

除此之外，在 某些特定场景需要解救或是保护人质，此时屏幕上会给出提示，之后会有数名丧尸企图接近和攻击中间无抵抗的人质，玩家可以击出子弹，并且需要提前做好所有丧尸干掉，人质只要被丧尸攻击一下就会死亡，每成功解救一个人质奖励6000点。另外，一些特殊的场景物品也可以打破，例如有时候需要先打破玻璃才能击中其后的敌人或道具等等。



## 枪械购买与强化

在剧情模式中，一周目的情况下打完第一关后、或是二周目以上，或导演剪辑模式从第一关开始，可以在武器店界面更换武器。玩家的初始武器只有一把“AMS MAGNUM”手枪，别的武器都只能去商店“GUN SHOP”购买，一周目时总共可以买到4把枪械，分别是 SHOTGUN, 1880元，AUTOMATIC SHOTGUN, 6500元 SMG, 1225元 ASSAULT RIFLE, 4800元。每把枪的性能都各不相同，有的射速快、有的杀伤力强、有的擅长近距离杀伤等等。小编建议一周目就用 到两把武器，然后将这两把武器尽可能的强化，之后再在二周目时来收集所有武器。

除了购买枪支外，这些武器也都能进行强化，枪支各项强化时，一共有两个阶段可供选择，升满之后就是MAX了。可供强化的项目一共有五项

名称	强化项目
RECOIL	后座力，升得越高，射击后的后座力就越
FIRE RATE	射速，升得越高，枪支的连发速度也就越快
CLIP SIZE	弹夹容量，升得越高，每个弹夹里的子弹数量越多
DAMAGE	杀伤力，升得越高，每发子弹的杀伤力越大
RELOAD	换弹速度，升得越高，要换弹夹的速度就越快



## 导演剪辑模式介绍

一周目的时候主菜单第二项是锁着的，只有将游戏打完一遍之后该项才会开启，也就是“DIRECTOR'S CUT”，导演剪辑模式。该模式的玩法基本等同于剧情模式，但是无法继承剧情模式中的改造项目、武器以及金钱，完全重新开始。

关于导演剪辑模式，简单来讲每关场景在大的方面与剧情模式相同，但是追加了许多新的场景，敌人变多许多，攻击频率明显提升，数量激增，此外，还有一个非常重要的不同点 那就是在导演剪辑模式下消费的方式不再是扣分，而是类似街机版那样只有固定的三个币，而用完了就彻底完蛋。可以说，导演剪辑模式才是完整版的本作，当然难度也要高出许多。



## 三大迷你游戏玩法讲解



在主菜单的迷你游戏“MINI GAMES”一项下有三个单独的游戏模式，它们分别是打靶模式(MONEY SHOT)，生存模式(STAY ALIVE)和护送模式(VICTIM SUPPORT)。

屏幕上不断有各种圈出现，玩家需要尽可能多的射中正确的靶子，其中红色的靶子是普通靶，蓝色的靶子有加分，白色中间有个黑点的是不可射靶，打中要扣1分。正常的靶子是在上下两条线在左右来回对面，但是有的靶子会上下跳来移动，越到后面靶子移动速度越快而且越不规则。

生存模式最开始你有4分钟时间，然后是一个小关卡。每个关卡都会有数量越来越多的敌人，你需要在规定时间内将敌人全部干掉，每完成一个小关卡，都会有一定时间奖励，第一小关奖励2秒，第二小关奖励4秒，第二小关奖励6秒……以此类推。但是“4分钟”这个最初时间是在一直减少，奖励时间也是在剩余时间的基础上增加，因此更快的杀死敌人和爆头就是最高技巧了。当然，你体力没了也一样会挂掉。

护送模式是在规定时间(2分钟)内尽可能多的护送人类进入绿色门。玩家的位置是房可移动的，但是不能上(不可移动)，一楼的大厅中 会从自己下方不断有人类出现，试图进入前门再向后的绿门，而红色门中也会不断出现丧尸攻击人类。你要做的就是干掉那些试图接近和攻击人类的丧尸，在规定时间内护送成功的人类越多，杀死的丧尸越多越好。

以上各模式都支持1-4人同乐 默认武器为最初那把AMS手枪的未改造形态。

# Detective Washington Agent G Zombie Killer











《马里奥与路易RPG》系列的最新作登场! 这部从《超级马里奥RPG》中分离出来的系列(另一个分支出来的系列是《纸片马里奥》)在掌上开创之后就受到了玩家们的好评, 该游戏画风、轻松愉快的游戏玩法, 以及幽默可塑性家庭游戏的剧情, 让这些游戏系列的不同年龄层的玩家们都喜欢他的作品。3代可以称得上是创新的一作, 各位玩家们可以在play的游戏中体会到不同于其他RPG的感觉。这一代最大的特色是玩家将操作马里奥与路易一起并肩作战, 库巴也正式成为游戏的主角(从某种意义上说应该算是, 是游戏的第一主角), 在游戏的故事中起着决定性的作用。马里奥兄弟的冒险在大部分时间里都是在库巴的体内进行的, 内外两个完全不同的世界中存在着许多令玩家们叹为观止的关卡。不论玩过没有玩过《马里奥与路易RPG》这个系列, 本游戏都使得你好好地去了解它值得注意的, 本作的新作更比前代增加了许多, 玩家们一定要好好体验一下本作, 这对于游戏的顺利进行有很大帮助。

## 操纵角色, 在内外世界展开冒险!

游戏中大部分时间里玩家将操作库巴在外面的世界进行冒险, 而马里奥兄弟的主要舞台则在库巴的体内。当库巴遇到困难无法前进的时候, 马里奥兄弟就会到它体内的各个部分去解决问题。十字键为移动, AB分别控制马里奥与路易, XY键控制库巴。R键切换动作, L键为取消。游戏最大的特点是库巴不能跑, 但是可以使用拳击和喷火, 破坏力也比马里奥兄弟大得多。

## 兄弟携手, 移动方式出神入化!

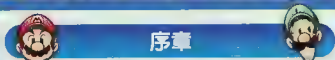
马里奥与路易在冒险的过程中将会学到许多新的特技和移动方式, 这些细节设计得十分优秀。比如让路易用锤子将马里奥砸扁, 就可以让他通过比较狭窄的空间。路易和马里奥叠罗汉之后旋转, 可以平行移动等等。而库巴的移动方式也随着身体机能的升级而变化, 比如用喷火烧掉挡路的树木, 用冲拳的方式跳过一些沟壑。越到后来, 马里奥兄弟和库巴的能力就会变得更强。

## 习得特技, 在战斗中与敌人较量!

和其他RPG一样, HP和SP分别表示体力和特技。马里奥兄弟的技能需要在游戏中找到许多四色拼图一样的方块, 每集齐10个就可以学会一项技能, 而库巴在每找到一个他的手下之后就会多学一项。无论是谁的技能都可以在使用的时候花费一定的SP, 而在操作的时候往往用到按键和触摸笔。每一项特技都可以在菜单中查看演示和练习方法, 以便在战斗中有效地使用。

## 突破限界, 超燃的巨大化战斗!

在游戏中, 除了常规战斗之外, 还有巨大化的战斗场景, 不过条件还是比较苛刻的。首先必须剧情战, 在库巴遭受致命冲击之后, 玩家们要控制马里奥与路易在库巴体内激发它的潜能使它复活, 然后库巴就变成巨尊, 与敌方BOSS 决一死战。在战斗的过程中要把DS转过来说, 使用触摸操作。巨大化战斗中不能使用道具, 只有从敌人那里得到的蘑菇可以使用来恢复体力。

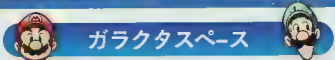


在美利国宫的蘑菇王国, 所有的居民都是蘑菇一族。他们在国王之宝物公主的领导下, 过着繁荣的生活。大家对这样的状态很满意, 除了大魔王库巴隔三岔五从遥远的魔王城跑到这里把公主绑架之外, 这里也算是个很和平的地方。尽管公主经常被绑架, 但是每当库巴狂轰滥炸的时候, 正义的水管工马里奥兄弟一定会出现, 打败魔王救出公主。这样的故事, 我们已经听说过很多遍了。

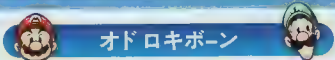
然而就在这一天, 灾难突然不期而至。许多蘑菇居民染上了奇怪的“巨球病”(メダロ病), 变成了圆滚滚的怪物。病情在蘑菇王国蔓延, 公主只好临时召开紧急会议商讨对策。根据知情者的描述, 蘑菇人们都是吃了一个穿洞蘑菇的炊具类才得病的。尽管大王还没有找到根治这个怪病的方法, 但是希望还是有的——马里奥兄弟既然可以打败大魔王库巴, 应该也可以找到事件背后的凶手, 拯救蘑菇王国。

马里奥和路易来到了会议室, 大魔王库巴也列席而至。他认为自己也是蘑菇王国的公民, 有权参加会议。不过谁看得出来他是在打公主的主意——被识破的库巴恼羞成怒, 捣毁了会场, 意图夺走公主。马里奥当然不会让他得逞, 四个回合下来, 库巴就被他打趴下了。(这个时候路易居然可以在打败大魔王库巴后, 应该也可以找到事件背后的凶手, 拯救蘑菇王国。)

库巴醒来之后发现自己掉进森林中, 不甘心失败的它一边开路边思考怎么报仇。它就在林中散步的时候, 突然被一个刺耳的声音吸引。一个穿洞蘑菇人告诉库巴它中了大奖, 奖品是一个“幸运蘑菇”, ラッキーキノコ。听说吃了这东西就可以打败大魔王, 库巴不顾随从的劝阻, 毫不犹豫地吃掉了蘑菇。结果它的身体发生了可怕的变化, 失去控制的库巴回到蘑菇的城堡, 把打算继续开会的众人一起吸到了肚子里。



当马里奥醒来的时候, 他发现自己已经掉进了库巴的肚子里, 这里是专门盛放蘑菇的地方。来到右边不远的地方, 黄色精灵(イエロースター)正好困在那里, 踩在右边的管子上可以离头顶上上面的开关, 之后左边的管子会伸出来。打开两个开关就可以救出精灵了。马里奥干掉掉上层的敌人(估计是库巴体内的寄生虫), 之后他们一起继续往前走, 救出了貌似被流走的路易(汗)。这时候又要来一场教学战, 学会反击。接着往前走, 上电梯。这里需要马里奥与路易交替顶石头, 到了下一个场景之后可以发现被绑在水桶, 但是暂时无法打开。接着可以到前面找到特殊的四色拼图(アタックバー)。很容易就集齐了10片, 马里奥兄弟学会了第一个特殊攻击——甩球。像路球一样把水桶向敌人滚来滚去, 掌握好时间, 可以将敌人一击消灭。教学战斗结束之后从上面往回走顶开方块, 落下来正好砸碎绑水桶的绳子, 这样就可以用锤子了, 移动的时候按R键切换动作, 就可以用锤子开路。



拿到锤子之后马里奥和路易走出了废品仓库, 发现库巴体内还有很多不同的部分。其他被库巴吸进来的人都在寻找标记的广场(キノピオひろば)。卖各种装备和道具(看来他们想在这里住下去了)。旁边还有有马场、チャレンジホール。不过现在等级太低, 暂时没什么可以打的。左边是库巴的惊悸神经(オドロキボン)。在星型最右边的神经末梢, 库巴被惊醒了。这家伙似乎不知道自己已经中毒之做了些什么, 也不知道马里奥等人在他的肚子里。精灵让库巴确认自己的位置, 这时候就能切换到库巴那里了, 按AB键可以切换回它的体内。





## ゲプーみさき



库巴在海角上的一个山洞里。这时可以用拳头(X键)打破矿路的石头前进。在沉箱那里打击落下的铁链路开关就可以打开口。之后乘上一个自动平台,一边走一边打破路上的石头,就可以走出山洞。

库巴在山洞外面发现了给他吃蘑菇的凶手——穿红披风的假恶狼贝拉。盖拉可比(为了方便以下统称为贝拉)。这家伙曾经是魔女的助手,是一个邪恶的科学家。蘑菇王国流行的巨怪病和库巴的蘑菇都是他搞的。这家伙的最终目的是把蘑菇王国彻底征服,将蘑菇城与库巴城占领在自己手中。没等愤怒的库巴动手,这家伙就逃了,留下一个野猪一样的怪物(メタボス)。交手没几回合就被贝拉跟贝拉一起跑了,库巴担心自己城堡的安全,不顾冥界要回蘑菇城的要求,本来也是,哪有家大人出来招租方便的,急忙往库巴城的方向赶。在路上可以发现神秘的传送点,从这些传送点可以回到去过的地方。



## ムツシーバピーチ



库巴来到海滩,这里的木筏可以乘坐,向反方向打拳即可启动。在那里它遇到了一个方头方脑的人,他请求库巴把自己所在的浮岛拉到岸上,答应给他一件价值百万金币的宝贝作为酬谢。发财起意的库巴决定有借地助人,当他拿起短棍的时候,它体内的手臂肌肉有了反应。

精灵和马里奥兄弟来到库巴的肌肉神经室。只要按照运动轨迹打击射出的光球,就可以给库巴的肌肉增加力量。当力量达到一定程度之后,库巴就可以将小岛拉过来了。方块先生给了它一个特技作为酬谢,而这个特技居然就是能够吸收敌人的龙卷风。之后有一场数学战(方块人还会变脸,很有趣),库巴用新学到的技能将他吸入体内,马里奥与路易吉和方块人战斗。利用这种技能,可以将一些比较弱的敌人吸到肚子里交给马里奥他们去对付,也可以将空中的敌人吸下来。随后库巴来到海滩的雕像旁作战。这个雕像也被贝拉启动了手脚,居然动了起来。库巴利用刚学会的吸星大法将雕像的头部吸到了手脚,和马里奥兄弟一起打倒了它。雕像复原原样之后变成了喷泉,口渴的库巴上前喝水,它的身体也发生了变化。



## ポンプスペース



这里是库巴体内的排水部分。库巴喝水之后,就先往路上的部分浮起,这时候就可以通过了。里面有部分机关,需要喝水与不喝之间不停地切换(为此精灵还得忽悠库巴,让它不停地下去,说是为了洗清罪恶,增强体力,打败马里奥。库巴还真上当了)。在里面除了可以找到新的特技火球花之外,最重要的是找到可以被打开的开关,放出黑球状的怪物。将黑球推到天板上口朝下的罐子里,让罐子吃下黑球,它会把下面的一个石头也一起吸掉。用这种方法可以开出新路,罐子一共有三个,前2个很好搞,最后一个大的罐子不能直接放入黑球,需要将黑球往左边推,推到大地那里,再放掉水使黑球落入罐底,之后敲击大地的开关,将黑球打到右边,之后再注水就可以把黑球推进罐子了。在这里可以拿到蘑菇书卷,并且学会让路易吉用拳头把马里奥推倒。锤子状态下按(X键)的特技,可以通过一下把敌人打倒。马里奥找到了一个宝珠(ビビリンパ),将其放到入口的地方,就可以打开通往喷火管,「ファイアパイプ」的门。在喷火管内,马里奥们发现有一只虫子堵住了管道,导致库巴不能喷火。干掉虫子之后,库巴就可以喷火扫除障碍继续前进了。



库巴在海滩附近看到了方块先生,他正在寻找自己的家人。但是那只狗似乎听不懂话,而且很爱说话。库巴可不吃那一套,二话不说就打。这时库巴学会了用Y键防御,但是只能防御来自正上方的攻击,或者被敌人从上方攻击。方块害怕火,用喷火攻击之后它会露出屁股,这时候一拳踢上去就会对它造成较大的伤害。干掉方块狗之后,库巴继续往前走,来到了森林中。



## エクボンの森



这里有方块先生开的店,可以在这里购买装备和道具。另外方块先生还委托库巴帮他寻找15只方块猫,这些猫藏在各地怪物体内,在遇到怪物使用的时候使用吸星大法,就可以找到隐藏的方块猫。15只猫收集完毕之后,就可以使用方块猫构成同伴(总觉得方块先生就是个宠物饲养,故意把狗卖给库巴的……)。树林里的障碍物可以用喷火攻击破坏,在一个有特殊标记的地板处喷火,可以看到它的身体各节依照不同次序闪光。在它附近有大的八脚虫雕像,按照刚才看到的顺序打击它的身体,把以它上边推开障碍的障碍。有个地方叫做「群狼路」,它们是狼族成员被城堡之后仍在这里的(库巴还不是因为你们平时训练不够,难怪每次都不过马里奥),到北边一点的地方可以找到另一个巨大八脚虫雕像,控制马里奥给库巴的肌肉增加力量(注意光球的节奏,玩过节拍天国的玩家不会觉得太难),放倒雕像借救救蘑菇军团,之后库巴已得到了第一个特技。



继续往前走,库巴找到了3个手下。它们在城堡陷落时带着大炮跑出来,但是忘记带炮弹。库巴只好和它们一起寻找以前落在森林里的炮弹,却意外地发现了八脚虫经营的农场。库巴想把农场里的巨大萝卜拔出来作为炮弹拔出来之后才发现尺寸太小。看守果园的八脚虫对库巴说它吃炮弹,但是库巴必须为自己所做的事实负责。把拔出来的萝卜在1分钟内吃掉,马里奥帮助他们进行消化工作。吃萝卜也是有技术含量的,当萝卜碎块进入胃中的时候,先点出促进消化成分的碎块可以尽快使萝卜分解,这就得看玩家的眼力和记忆力了。吃掉萝卜之后,如果连续失败的可以重新吃,但是只能吃一堆小萝卜了,八脚虫不肯交出炮弹,恼怒成怒的库巴和它打了起来。八脚虫能连续打击,必须先打它身上的各节,当它身体受击之后再打头部。当天上出现现萝卜的小兵时,先把它吸下来,让萝卜砸中八脚虫,之后可以放心地攻击。战斗之后库巴取得了炮弹,却在离开农场之后肚子疼了起来。马里奥到了它的胃中检查,发现里面只有虫子了。打倒虫子之后,库巴的肚子果然不疼了,而且手臂的力量也增强,学会了冲刺拳。这招可以打破更大的石块,还可以越过比较窄的沟壑。

继续往前走,库巴找到了3个手下。它们在城堡陷落时带着大炮跑出来,但是忘记带炮弹。库巴只好和它们一起寻找以前落在森林里的炮弹,却意外地发现了八脚虫经营的农场。库巴想把农场里的巨大萝卜拔出来作为炮弹拔出来之后才发现尺寸太小。看守果园的八脚虫对库巴说它吃炮弹,但是库巴必须为自己所做的事实负责。把拔出来的萝卜在1分钟内吃掉,马里奥帮助他们进行消化工作。吃萝卜也是有技术含量的,当萝卜碎块进入胃中的时候,先点出促进消化成分的碎块可以尽快使萝卜分解,这就得看玩家的眼力和记忆力了。吃掉萝卜之后,如果连续失败的可以重新吃,但是只能吃一堆小萝卜了,八脚虫不肯交出炮弹,恼怒成怒的库巴和它打了起来。八脚虫能连续打击,必须先打它身上的各节,当它身体受击之后再打头部。当天上出现现萝卜的小兵时,先把它吸下来,让萝卜砸中八脚虫,之后可以放心地攻击。战斗之后库巴取得了炮弹,却在离开农场之后肚子疼了起来。马里奥到了它的胃中检查,发现里面只有虫子了。打倒虫子之后,库巴的肚子果然不疼了,而且手臂的力量也增强,学会了冲刺拳。这招可以打破更大的石块,还可以越过比较窄的沟壑。



## クッパ城へ続く道



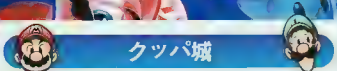
库巴好不容易才拿到炮弹,但是在发射之后它却发现库巴已经被狼族男改造成,能够飞起来骑炮弹,而且直接锁它砸下来了。为了挽救重伤濒死的库巴,马里奥们来到了库巴体内的神圣之地——肛门(……),启动了复活程序。要使库巴复活,必须完成一个射击游戏。分别用绿色和红色的子弹射击前方的红球和蓝球,蓝色球可以用2种子弹一起射击。在能量积累到一定程度之后,出现一个巨大的蓝色球,连续射击就可以给库巴提供巨大的能量,不但不死而复活,而且还变成了和城堡一样大的巨人,游戏里第一场热身热身的热身大战开始了。

巨大化的库巴需要用触屏控制。选项只有回避、喷火、拳击三个,没有蘑菇的话是不能恢复的,而蘑菇只能在战斗中即取即用。对付改造之后的城堡,首先用喷火攻击!需要对麦克风攻击,绝情的设定,只要半截的吐气,很容易造成Excellent攻击!当它冲过来的时候用拳击拒挡,空中空中支援的时候用火球消灭。这一战的难度不高,几个回合下来就可以取得胜利。



随后库巴来到城外战场,在平路上放出了假面军团。库巴虽然愤怒,但是在野猪怪的指挥下依旧继续追击。库巴把大炮挡住了回去(当然得意库巴偶帮忙了),城堡受到重创,这次不能飞了,库巴为了洗雪奇耻之恨而进城内,准备找狼族男和吹气的下们算账,夺回属于自己的世界。

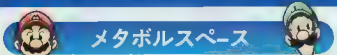




## クッパ城

不料此时城堡里丝毫没有打仗的气氛，猿猴男居然在这里举行音乐会，城堡的怪物们都披了脸，完全认不出原来的老大库巴，而是纷纷到舞台去捧场。库巴强压心头怒火进入剧场找猿猴男算账，却中了他的圈套，被抓到了舞台上。原来今天演出的压轴戏是格斗，库巴与野怪性的对决。野怪性的攻击方式很简单，回旋攻击用Y键回避，之后用X键反击。当它挺着肚子冲上来时候用X键连打可以把它阻止住。当出现Excellent的时候，观众们就会往舞台上扔金币为库巴加油。当出现食物时候，使用吸星大法将其吃掉可以补充体力。

库巴奋力打败了野怪，正要向猿猴男讨还城堡的时候，却被拉去参加大餐。手下们震惊地喂库巴吃东西，当它发觉的时候已经晚了，原来这是大餐是猿猴男设下的阴谋，库巴因为吃了过多高热量的食物而迅速发胖，居然压破了地板，卡在了空中动弹不得。这时它体内的肥胖空间（メタボルスペース）开始膨胀，出现了道路。马里奥兄弟趁机会前往那里寻找哥奇星的下落。



## メタボルスペース

这面的地面有弹性，在落地的一瞬间按AB可以高跳。公主果然在这里，但是刚一出现就被怪物抓走了。马里奥兄弟先杀只好继续往里走。这里的道路分很多，十分容易迷路。但是走过一段之后路就容易辨认了，趁马里奥兄弟无暇的时候，一个生物拿着路标和个宝箱出现。

问马里奥他掉在黏膜中的，

是什么，是宝贝还是这个绿色的家伙。诚实的马里奥当然

要亲弟弟了，结果黏膜大王将路标和宝物都给了他们。

之后走下面的红色管道，再走绿色，来到一个地方，敲击

开关出现旋涡。这时可以习得新的技能“旋转跳”，按L

键可以切换到旋转模式，之后按A键路标就可以抬起马里奥

，再按A键可以旋转前进。这样可以通过一些比较窄的

沟。之后一直向前，拿完特设牌片之后从绿色管道出去，

马里奥和路易来到深处，找到了公主。她被一群怪物怪

物包围着，用旋转跳躲避怪物，救出公主，但是怪物又

回来了，只好将其消灭。公主告诉大家，猿猴男从地下

挖出了被封印的黑暗之星（ダクスタ），并且妄

图借助它的力量征服世界。正说到这里，猿猴男突然用

激光枪把哥奇星从库巴体内吸出来带走！总算被自己

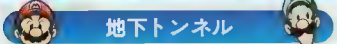
救走了……之后给库巴留下了一个跑步机说它已经

减肥了（这个减肥速度真是太惊人了，如果真有这

种跑步机的话估计销量过亿没问题），但是这时

它才发现这是圈套，库巴的脂肪引燃了炸

弹，当库巴逃跑的时候已经太晚了



## 地下トンネル

库巴被炸到了地下通道中。这里有一种定时炸弹，用火点燃之后5秒钟会爆炸。一直向前走，有一个地方有3个洞口可以炸开，但爆炸时点

燃炸弹之后在适当的时机袭击即可。库巴在前方发现了4个诡地的怪物，它们是

命运齿轮后逃到蘑菇镇（キノコタウン地下）的地道，是为了方便巴勃特

野奇公主之后逃跑的（汗）。为了能尽快到达蘑菇镇，库巴帮助猴侠们

挖掘隧道。猴侠的推进机电池只能维持1分半的时间（库巴，哪只能控制1分半的

机械）。马里奥他们来到库巴体内的机关，帮助库巴出力。在马里奥与

路易一起落地的時候按A键或B键就可以给库巴注入力量，力量散发之后

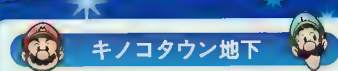
松开即可。几次交替之后，在他们同时落地时同时按A键，就可以产生更大的

力量，打破石头继续前进。如果在时间限制之内不能到达终点，隧道就会

崩塌，重新开始需要花50金币购买电池。库巴好不容易来到蘑菇镇，但是还没

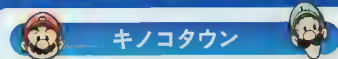
等进门就被猴侠系统发现，给电击去了。在库巴的眼部出现了通往外界的

出口，大家一起到这里来到了蘑菇镇的内部。



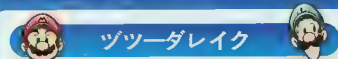
## キノコタウン地下

先从黄色的水管出到地上，往左边走来到云崖上，用旋转跳配合上升气流可以一直往上走。最上边有一个蓝色龟壳。顶起来之后龟壳会被送到世界各处。这时看守龟壳的蓝色龟壳会向马里奥算账，马里奥只好按他们的要求背上龟壳。这时路障可以用用梯子使出龟壳龟壳的特技，将马里奥打出去。以后到有蓝色龟壳的地方都可以使用这种特技，龟壳还给马里奥兄弟一项新的特技，在战斗中用自己（人间大炮？）攻击敌人。学会特技之后回到蘑菇镇的地下。一直往前走可以找到黑点，用蓝色龟壳打有机甲能够粉碎，出现道路。马里奥兄弟找到了封印黑暗之星的地方，但是猿猴男先走了一步，把黑星夺走了。为了夺回公主，阻止猿猴男的阴谋，马里奥等人立即赶往蘑菇镇。



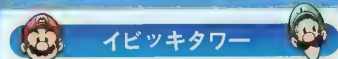
## キノコタウン

猿猴男夺走黑暗之星和公主之后，在通往蘑菇镇的路上设置了屏障，不能通行。猴侠们到处是巨球病的患者，情况在向最坏的方向发展。精英马里奥去找路上的医生告知问题（好奇怪的家啊，商讨对策）。为了避免浪费时间预约，马里奥和路易苦熬病的方法见到了医生，谁知这时库巴居然找来了。马里奥与路易打败了库巴，医生对马里奥说，要根除蔓延的巨球病，必须摧毁黑暗之星的力量，需要找到3个星之疫苗（スターワクチン！）。这3个古老流传下来的疫苗可以抑制巨球病的力量，疫苗分别被3名贤者收藏着。第一名贤者原来是库巴肚子里那只毛虫，它是在蘑菇镇被库巴囚住的。马里奥在诊所旁边找到了通往库巴体内的管道，找到了毛虫虫，却把它逮掉了。



## ツツーダレイク

这里是森林和南海交汇的地方。打击岸上的铁球可以跳进（钩定）！水里，在水中按Y键游泳，站在岸上可以回到岸边。库巴来到一个帆船附近，那里有回岸的木筏军团，不过暂时救不了它们。先来到一个有花的地方，库巴会不由自主地丢花，这时它的鼻子会发红反应。用龟壳接球马里奥与路易在库巴的鼻腔里移动，把花粉打到鼻腔细胞上，所有的细胞变色之后，再撞击突出的细胞，这时不能碰到花粉。连续撞击多次之后，库巴就会打出喷嚏，产生巨大的冲击力。总共要刺激它的鼻子两次，才能把帆船带到库巴那里变成桥。之后从海上乘木筏一直来到石边有花的地方，在这里有一个带螺旋状的房子。库巴在那里闻花，刺激它的鼻腔之后它会打喷嚏使螺旋状房子飞起来。原库巴是巴达（イビツキタワー），笨拙的库巴再次被一脚踢扁，生命系统告急，马里奥兄弟赶紧给库巴做急救，库巴在接受了能量之后再次巨大化，第二场巨大人战开始了。这次的场地两边都是湖泊，被打进湖中的话会跟铜球（这倒有点像早期的FC游戏《街头小子》）。对付巨人首先要把它放出来的炸弹炸掉，反击成功的话可以使之后退。之后用龟壳接球把它打倒后，当掉进湖中之后就可以朝它的头部猛砸了。过一会儿巨人就会跳出来，这时再重新打。在它放出炸弹的时候，注意收集重复用的蘑菇。



## イビツキタワー

库巴把巨人塔打落，之后要回原塔，它走进塔中，发现里面空无一人。突然从马里奥听不到可疑的声音。原来这座塔里的人是在书中的寇洛利科里。他给库巴展示了自己的发明——透视镜，用它可以照到体内，躲在库巴肚子里的确实会消失，这时候可以用继续透视镜看毛虫了。这座地形复杂，每遇到一个特定的地方就可以打开马里奥的开关，中间的房里的怪物会发生变化。先使黑星变成在上右2个角的星状，拿到2角星之后来到上方可以使用的地方，进入下一个场景。在这里可以习得新的特技，在回转的时候按B键可以黏在地上，启动新的开关。之后继续收集碎片，弄到5个角的时候到黑星，进入中间的1门。猴侠放在这里，但是要从马里奥得到金币必需和它打一场。它会出绝，需要连续攻击用锤子来打。注意它的身体厚度，在它变小的时候不要使用必杀技，用普通攻击击破黑星，到它变大之后再再打一次。战斗结束之后，贤者把疫苗交给马里奥，库巴学会在空中往下飞（兼1次切换之后按Y键跳起再按Y键的特技）。下一个目标是库巴城，库巴以前在无意中捡到过疫苗，放在了金库里。





## クッパ城



这里的地下道被封锁了，库巴只能朝阿合走。那里有猴类男的石像，调查之后他推下去，这时被洗脑的杂兵们家搞乱了，需要操作马里奥与路易给库巴增加力量，就像上次挖隧道一样，之后可以进入地下。在这里救出炸弹军团，之后就遇到了挖隧道的猴类们。从库巴城通往蘑菇镇的地狱已经开通，库巴正要坐上试飞，却被列车顶撞了出去，撞在了石头上。原来猴类军团早就被猴类男收买了，要置库巴于死地。没办法，马里奥兄弟再次帮助库巴复活，使它变成巨人与火车抗衡。猴类们要把库巴引到最右边的轨道上，一旦到了那里，库巴会因为自己的体重被压扁，直接GAME OVER。所以此战必需速决。猴类列车不能用单攻击，只能靠吸火。注意敌人的碰撞，列车会钻进一个山洞，山会变成巨人与库巴对峙。这时如果向山喷火，里面的列车也会被烧到。打倒巨巨人之后继续追击列车，千万不要给敌人回血的机会。在敌人停车补给的时候猛攻。打败列车



之后，库巴回到金库，原先挖隧道弹出的3个手下也在哪里。疫苗藏在保险柜中，但它丢了密码。马里奥与路易来到库巴的记忆仓库寻找密码。在这里他们被当成了病毒，库巴的记忆仓库启动了杀毒软件，马里奥和路易用自己的电子克隆体交手，胜利之后得到一张拼图，把拼图好之后库巴终于回忆出密码 9999 8824 1 983。用日语音读来读的话就是“クッパクッパやっぱりついでクッパ”（库巴库巴 果然很强大 库巴大人）。打开保险柜之后得到第2个疫苗，但是库巴的3个手下却突然叛变，把它锁在了保险柜里。原来它们早被猴类男收买了。库巴把疫苗吞了下去，此时落在马里奥手里。马里奥从水管出去，回蘑菇镇找医生商量对策。



## キノコタウン



医生查到最后一个疫苗的位置在海湾附近的高山上。那里空气稀薄，他让马里奥和路易先测试一下下落量。测定下落量之后空气密度突然出了问题，很多地方的管子开始漏气。马里奥与路易来到拉外，看到一女孩子的鸽子被气流卷到山顶上，愤怒之下马里奥将自己的身体充满空气，路易举起马里奥再次把鸽子放飞，之后就可以救出鸽子了。之后鸽子带着马里奥兄弟去救最后的疫苗。



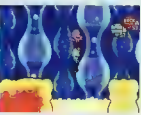
1 库巴的能力超强，对付这样的杂兵简直不费吹灰之力。



## ムツシービーチ



这里的海边住着一位老海龟，它是拼图专家，从它这里完成拼图游戏之后可以得到额外的奖励。还可以从其他地方找到新的拼图送到它那里。不过这不是主线剧情，可以暂时不去理会。马里奥与路易在鸽子的指引下来到高山地带，利用气球跳球一直往上跳，终于在高山山顶上找到了最后一名强者。这个家伙有点古板，似乎十分热衷于瑜伽功的修炼，要果在山顶上1000年不动。他对马里奥兄弟说如果他们有事让自己动一动地方，就把他送给他们。但是这位仙人道行深厚，不管兄弟俩怎么碰地面前都无法撼动分毫，只能先去学习新的特技才能对付他。



## エクボンの森



新的特技被放在森林壁。但是这里有八脚虫守卫，不让马里奥兄弟进入。他们现在森林入口右边的地方找到了 一块特设碎片，之后到八脚虫那里就可以进去。里面的地形复杂，必需灵活使用各种新技能才能通过。在途中马里奥会集一块敌人来抓住，路易单独冒险拉哥哥，之后将特设碎片收集齐全，得到了新特技“スイートバスケツト”。这时回到蘑菇镇仙那里和他交手，使用特技功能就能让他逃跑。神仙大人的千年袖加时泡汤了，竟然灰心丧气地走了，但是在逃跑的瞬间把疫苗扔了上来。不用担心，神仙是不会不开心的，他重新爬了上来，准备修理第一门奇功——倒立。现在赶紧回蘑菇镇找医生去吧。医生利用用过的疫苗合成出治疗怪病的特效药，使所有病人瞬间痊愈，并且打开了通向蘑菇镇的道路，最后的决战就要来临了。



## ピーチ城



城内的道路很多，但是障碍也不少。马里奥兄弟把至今为止学到的所有特技都用上，才能继续前进。正门不能进入，需要从上面走。他们来到垃圾处理场，被野性猪猡般的垃圾桶机器人偷取。路易能被垃圾桶吞掉，只有打坏垃圾桶才能救出他。打倒垃圾桶之后，马里奥兄弟在垃圾堆里发现了库巴，把它救了出来。之后库巴在城内展开探索。首先要寻找这城堡的3个钥匙，其中蓝色钥匙是通往最后的门的。打开门之后库巴碰到了老对手野性猪猡，这家伙被改造之后会冷火攻击，当它吹吸雪球的时候，把雪球吸入体内，让马里奥兄弟去对付。放炸弹的时候就会发动攻击。

打败野性猪猡之后，它的全身都冻住了，鼻子发出冷气。库巴吸入冷气之后，体内原先有吸水的力量会冻结，此时可以让马里奥兄弟去那里看看。原来猴类男借助黑暗力量的力量，在这里窃取库巴的记忆，制造了一个黑暗库巴。当黑暗库巴刚完成的时候，整个世界都将无法拯救。在这个生死存亡关头，无论马里奥还是库巴，都必须尽快打败库巴的野心家，救出公主。就在这个时候，库巴也变成了巨人，将库巴一脚踩扁。经过马里奥兄弟的反复急救，库巴再次巨大化，最后 一场壮烈的巨人之战开始了。

蘑菇镇被毁灭的巨人会放烟火，千万不要被烟火吸引去。一开始连续用烟火攻击，它就会吐出烟雾，攒了4-5个烟雾之后就可以反击了，当敌人的HP减少一半左右的时候它会施放一个黑洞，但是被库巴打到了它自己一边。这时就是和上次一样的拉锯战了，不管敌人怎么出招，最重要的就是把他往黑洞那边打。到最后的时候库巴和蘑菇镇都会被卷进黑洞，此时只有以命相抵，才能让库巴1HP就挂掉。可以说这是整个游戏里惊心动魄的 一场战斗，胜利之后库巴来到城堡，找到了猴类男。在吸收机离开它身体的时候就可以被吸进肚子，之后就好好对付了。

干掉猴类男之后，黑猪巴终于登场。它在吸收了公主的能量之后终于进化到了完全形态，而且还有猴类男给补血，变成强化版之后会用 堆物术来群殴库巴。对付它的方法就是先把它打晕一次，在它变大之后立刻用火灼攻击，把猴类男打出来，之后立即吸收。马里奥和路易在库巴体内与猴类男和黑猪的合体展开了生死对决。首先把猴类男的两只眼睛打碎，之后打碎它的二条腿，最后是整个黑猪的本体。当黑猪被干掉之后，外面的黑猪库巴也会随之崩溃，让库巴用自己的力量将其结果。



## 结局



黑猪被消灭了，猴类男只剩一个脑袋，居然不思悔改，想用自爆的方式和大家同归于尽。但是炸弹却把大家从库巴肚子里送了出来。库巴看到马里奥之后才如梦初醒，原来他们这两个家伙一直在自己肚子里来搞蛋，虽说自己也吃尽了苦头，但是没有他们的帮助，也许库巴早就没命了。不过库巴并不这么想，趁着这次两败俱伤，它打算彻底干掉马里奥兄弟，趁乱夺权。至于结局嘛，自然是大家都得到了好的。马里奥和路易又把炮台修理了一遍，大魔王野心依旧未退，只好含恨回到库巴城收场，同样千疮百孔的蘑菇镇也开始重新修整。直到有一天

躺在病床上的库巴正在考虑怎么处理当初那个背叛自己的家伙，这时一只鸽子送来了公主的礼物。精灵也过来专门看望它，没油的库巴把精灵赶走，把手也全都丢掉了（那个阶段就这么贱往不稀了，库巴真是很可怜嘛），然后它偷偷打开了公主送来的礼物，究竟是什么东西呢……？



# アナザーコードR™

## 記憶の扉

本作是DS版的异色代码 故事发生在异色代码事件发生2年之后。游戏依然以解谜为主，为大家继续讲述和主人公阿什莉有关的故事。经过2年的变迁，阿什莉已经是一个16岁的少女了。在这次的事件中，她将从父亲那里得到一个秘密，自己的母亲去世的背后究竟发生了什么事情？为大家带来层层迷雾，寻找背后的真实。玩过前作的玩家一定要试试这个游戏，作为解谜冒险类型的作品，《异色代码》确实有其独特的吸引力。 □文/瓶子

本作品名	异色代码R 日文名	发售日期	发售平台
Another Code R	アナザーコードR	2009年12月	DS
制作	1人	6周	全年龄

## 第1章 突然の思い出

### ●アシュレイの部屋

游戏开始，按照提示进行角色移动，认证，当六边形与脸部重合发出PON一声之后认证成功。

### ●ジュリエット・レイク

首先确认ゲストハウス里没有人。继续往前走，与过道的男子对话，选择书包的手势。之后选择“没什么”的手势。

提问问题之后，可以进入ゲストハウス。在百叶窗上按住A可以将窗帘拉开，调查写着STAFF ONLY的门，发现工作人员，之后按A键和他们对话。

得到“キャンプ場のIDカード”。得到“パンフレット”之后，地图开始变小。再和工作人员对话，打听テント所在场所。

### ●キャンプ場のゲート

前往キャンプ場の正门，将ID卡片拿到安全装置附近，把门打开。

### ●リチャードのキャンプ場

喝掉饮料“オレンジ ルポップ”，之后在空罐回收机那里使用空罐。之后拉下把手，得到“メダル”。

回到リチャード那里，得到“白い音楽プレイヤー”和“RAS”。与リチャード对话结束之后，使用“白い音楽プレイヤー”，反复调查音乐播放器的上、下、左、右的方向。

在桌子上拿到“电池”。将“音乐プレイヤー”和“电池”组合，之后就可以播放，之后游戏就有背景音乐了，前往ゲストハウス。

### ●ゲストハウス

使用针孔照相机拍下百叶窗拍照，调查STAFF ONLY的门把手，RAS出现反应。在安全装置那里使用RAS，按下Wii遥控器的R、B、1、1、+键。

从仓库的门出去。调查铁丝网外面的牛肉干和铁丝网上的狗，将牛肉干拿到右上的漏网那里，按A键把牛肉干投入，也可以把狗引开。之后选择“待つ”即可得到“メダル”。调查漏网下面的塑料瓶2次，调查门附近的小脚印和狗的脚步2次，メダル那里得到“炭”。

回到キャンプ場。

之后的对话选择“DAS”、“ダ

ン”、“デビューを持った男の子”、“JCガレオの背景”，进入第2章。

## 第2章 マシューとの出会い

### ●リチャードのキャンプ場

把炭放进炉子里，在帐篷中得到“紙マッチ”。把纸拿到炉子中等上几秒钟引火。在空罐附近得到“ダンボルの切れ端”。

使用“ダンボルの切れ端”，用Wii遥控器像扇扇子一样摆动。选择“ミッシュン”之后，与エリザベス对话，选择“16”。得到“リチャードのがんばり”、“テンガンハット”、“ライオンのトランク”。

### ●キャンプ場

从キャンプ場出来之后遇到ダン，和他对话。之后前往“使われていないキャンプ場”的“コテージ”。

### ●湖畔

来到湖的附近，发生剧情，沿着マシュー逃跑的方向一直追过去。再往前走一点，遇到ダン发生剧情。之后沿着前面的路一直走下去。

### ●度屋

从开着的窗门那里进去。从度屋里面的出口一直走并中，在附近得到“デビュー”的。将并盖打开，选择“信じて”。

回到度屋内，调查那里的狗。现在一个无法前往木椅的机关，暂时离开这里，前往“烧けた別荘”。

### ●焼けた別荘

在安全装置那里使用RAS。输入1、A+2、B-。注意上下的文字和数字要同时输入。选择“破てきたたの”，之后出去。

### ●キャンプ場

出去之后遇到ミー等人，发生剧情。从湖右边的道往前走，来到ポートハウス附近。

### ●ポートハウス

与ミー对话之后，调查安全装置。选择“机へ”、“このあたりを調べてみたい”。

在安全装置那里使用RAS。密码“12AB3”，先后按1、2、A、B、1+2，即可解除。

调查前台的桌了，得到“ク ルポ

## 基本移动与地点场景的转移

本作是一个冒险游戏，基本上没有太多动作要素，NDS版是靠触屏选择角色的移动方向，到了Wii的时候则用遥控器操作。角色在画面上是横向卷轴移动的，将遥控器的指针指向屏幕上的箭头，就可以控制主角前往要去的地点。到有分叉的地方会出现一条横线，选择不同的箭头就可以到要去的地方。



1 在游戏中基本的移动方式就是这样的，横向卷轴移动。

## 调查道具寻找推进剧情的线索

在游戏中寻找关键道具是推进剧情的关键部分。用遥控器操作指针指向角色所在地点的各种东西，能够调查的东西会变成黄色，出现放大的标记。这时候就可以进行调查了。本作的调查专用道具RAS和前一作一样，是一个NDS形状的PDA。调查过的东西都会储存在其中。选择画面中的箭头，可以变换主角的观点。



1 关键道具在某些地方隐藏，需要玩家仔细去发现。

## 与不同角色对话发掘真相



1 和一些角色的对话可以推动剧情的发展。

主角在游戏中会遇到各种人物，和他们对话可以获得新的情报。对话的时候可以对他们提出质问，之后出现选择分支。根据主角的表情和出现的各种手势的图标，可以变更提问的内容。在不同的角色面前使用特定的道具，有助于打破僵局，推进剧情的发展。

## 丰富的道具使用与处理系统

游戏中最丰富的就是解谜部分。在得到一些物品之后，按照画面上的提示进行操作，可以解开不同的谜题。很多道具可以组合使用，之后就可以出现新的效果。另外用RAS开锁也是一个重要的部分。在开锁的时候按照画面上的提示使用遥控器，就可以输入指令。灵活运用各种得到的道具，可以更方便地推进剧情的进展。



1 不同的道具如何运用遥控器操作也是很有意思的部分。

ツブの空き包”。从栈桥出去，调查湖泊。在ポートハウスの“ロープ”和“浮き輪”。将得到的物品组合，就可以够到书包了。书包上的密码锁调到“LAKE”即可打开。

选择“カバンを見つけたの”。依次选择“マシュー”、“2头獅子の口”、“マシュー”、“マシュー”的书包。“第2章 伝えたい想い”。

## 第3章 伝えたい想い

### ●古い度屋

调查度屋下面开着的门，拉动开关。隔壁房间的地板被打开，从那里进入地下室。得到“便せん”。将“便せん”拿到电热器那里，注意遥控器震动的时候按A然后向上推，就可以打开。之后得到“リチャードとサココの写真”。

回到度屋下面的桥那里。选择水漏型的图标，之后选择“ちがうわ”、“うん”。与ポートハウスのマシュー对话，得到：“絵の浮き出た便せん”，在16岁的范围内调查。

### ●矿山-度屋

调查度屋下面的东西，选择“よろしくね”。前往度屋，搬起大木箱，得到“ピンクの音楽プレイヤー”。前往コテージ那里。

### ●度屋

在计时台前发生剧情后，继续往前走。在人物像前发生剧情，调查湖泊，得到“クルポップの空き缶”。

调查计时台的时候，前往マシュー等等的房间小屋。在屋檐下的桥的安全装置那里，按照下面的方法输入，将Wii遥控器向左边晃，按A，再向右边晃，按



A 即可解除锁定。

#### ●リチャードのコーデジ

按对讲机的开关,进入1号门。对话的时选择“いいよ”。

调查2度室里的PC,使用DAS将其启动。之后打电话,再次启动PC。从桌子的抽屉中找到钥匙,查看右下的部分打开,折两折,发现钥匙。

完成之后折成船香包的形状。启动PC,电子邮件的密码是1690。依次选择“ガムレット”与“マッシュ”、“時計台”、“人鱼像的背影”、“戴帽子的男人”,进入第4章。

## 第4章 湖の秘密

#### ●リチャードのコーデジ

调查右边抽屉中的浅蓝色的箱子,调出“水质检查表 领取保 弊巴地 撒南翰枪棒”。

#### ●人鱼像

调查监视摄像头。将DAS连接使用,查看画面。使用“水质检查キット”调查这里的湖水,再调查ボートハウスの水,之后前往2号门。

●リチャードのコーデジ-コーデジエリア

调查书包中的东西之后,前往建设途中のコーデジ。

追上マッシュ,继续向前走。选择“人を授けたのだ”。

回到建设途中のコーデジ。调查排水沟,在附近得到“古いホース”。暂时回到リチャードのコーデジ,在2楼的抽屉里找到“ガムテープ”。

回到建设途中のコーデジ,将“ガムテープ”和“古いホース”组合,冲水疏通,得到“ピッキングケース”。

进入ボブの店,对话选择“わかつた”、“いいわ”。查看店中的写真,发生剧情,得到“サーモン-ライスバーガー”。

回到リチャードのコーデジの2楼。将“サーモン-ライスバーガー”送给マッシュ,调查最显眼的书本。

在リチャードのコーデジ得到“万华镜”。回到リチャードのコーデジ,发生剧情之后选择“まあね”。

在リチャードのコーデジ接听电话。依次选择“ピッキングケース”、“万华镜”、“ジャネット”、“万华镜”,进入第5章。

## 第5章 鳴らない時計台

#### ●アルフレッド家

按对讲机,之后进入家中,上2楼。将音乐盒盖上的纸条撕掉,把盒子盖上。回到1楼,选择“トミーだよ”。进入リチャードの部屋,与エリザベス对话。将抽屉里的东西恢复原状。进入ダイニング,选择“何もしてない”。回到リチャードのコーデジ。

#### ●リチャードのコーデジ

调查客厅里マッシュ留下的字条。外出之后发生剧情,选择“おいしかったけど”。

●コーデジエリア-湖エリア

与プリンセス对话,将“マッシュのメモ”交给她,前往时选择。

●マッシュ 对话,选择“どうだろう?”,之后回到リチャードのコーデジ。

#### ●リチャードのコーデジ

分别调查橱柜、壁架的箱子、浴室的抽屉,确认里面什么都没有。听到要去餐馆(レストラン)的话之后,前往リチャードの家。

#### ●リチャードの家

敲门之后,进入温室发生剧情。在温室得到“レッドハーブ”,之后回到リチャードのコーデジ。

●リチャードのコーデジ

在厨房得到“ポット”。在废墟附近的河中取水(在桥上按A键进行调查)。回到リチャードのコーデジ,将“レッドハーブ”和“乳钵”组合,得到“药草液”,将水和药草液在厨房的锅里加热,制成药。将药送到マッシュ那里。回到リチャードの家。

#### ●リチャードの家

选择“13年前のことを調べたい”,得到“箱屋の鍵”。

进入箱屋,调查盖着布的机器。在屋子中得到“分割”。解开天平的硬锁,边放2个“空き缶回收のメダル”,一边放一个“空き缶回收のメダル”,得到钥匙。注意在这个屋子里得到的像章是不能使用的,必须用之前的那个。得到“月の鍵”和“剣の鍵”。将“箱屋の鍵”还给マッシュ,搜索オリーブの房间。得到“古い封筒”,将其送到リチャード,得到“時計台の3つの鍵”。选择“カルゴ”、“約りの写真”、“ガムレット-モスの写真集”、“エリザベスのパールのネックレス”,进入第6章。

## 第6章 5年前の真実

#### ●リチャードのコーデジ

与マッシュ会话之后,前往時計台。

#### ●時計台

使用钥匙,进入其中,阅读架桌上的日记。调查台前,得到“ハンマー”和“打钉器”。

打开机器的盖子,使用钥匙。至于钢钉孔的不同图案,按照月、剑、花的顺序将钥匙插入。使用月、剑、花回4回,花回6回。得到“モップ”之后,齿轮上的彩色珠子突然掉落。选择“思い出したいけど”。

#### ●湖エリア-リチャードの家

按到エリザベス对话之后选择“わたし”。

前往リチャードの家,选择“また会いたい”。从第2个抽屉里找到“リチャードのチェンバー”。从储藏室的门来到开发会社社。

#### ●开发会社社

调查会社的正面入口,再调查会社旁的排水沟。

查看DASのコネクト画像,再次调查排水沟。选择“手前の排水沟”。

之后观察マッシュ 的样。

查看DASのコネクト排水沟画像。调查绳子,与マッシュ对话后查看DAS。得到“ノコギリ”,将绳子切断。

在事务所前门使用RAS。经过一定时间之后输入指令发生变化,坐标输入。在事务所前的低洼处中得到“资料箱の鍵”。调查锁眼。将架子向下倒转再转回来,得到“クローの人物”。与マッシュ对话,将人形给他看(用Win遥控器指定方向,一直转到人形上面发光的部分)。

倒转之后出到屋外,选择“ふたりで拾った”,得到“マイケルのメモ”。与マッシュ对话,之后一直追他。

解除カラーボックス上面的机关,用Win遥控器回转身即可。得到“告发文书”,选择“どう使う?”。

使用人形时台发光的“JCVカメラのピンバッチ”。前往研究所。调查エレベーター,回来之后发生剧情,得到“カラーボックス”、“蜂のチェンバー”、“クローの人物”。选择“時計台の背景”、“ペンダント”,进入第7章。

## 第7章 冷たい嘘

#### ●研究所

跟踪マッシュ 直追到会议室。地图可以参照室内线。调查安全装置,使用RAS。在道具反复选择RAS,发现设备不能使用。

调查写字台上的电话,得到“コードレス电话”。将“コードレス电话”反过来,得到“リチウム電池”。将RAS与电池组合,看能不能使用。将电话和电池组合,进行充电。对安全装置使用RAS。房间号码为101,输入1、1-1、1,解除设定。

调查前台墙壁上的LOGO,发生剧情。调查紧急室的门,回到会议室,得到“スプレー”、“クリナー”。

在密码门前使用“クリナー”,使用时要摇晃。之后输入密码 2007/0825。

调查监视室墙上的监视器,选择リチャード的名字。看到DASのコネクト画像之后,调查监视室的监视器,选择マイケルの名字,之后选择“コネクトを見せる”。

进入A103号室マイケルの房间。调查桌子上的画,之后マイケル到来。看到リチャード的素性的姓名牌之后,与マイケル对话,外出之后发生剧情。乘坐电梯进入リチャードの房间。

在安全装置那里使用RAS。输入方法如下: 遥控器向右晃,按+键 按2键,同时按A和2键 按1键,即可解除。

把マイケル叫起来,之后进入201号室。RAS的输入指令变成英语,按照下面的提示操作: N=上, S=下, W=左, E=右, A=A键。在房间中得到“鍵”。在门那里使用“鍵”,在201号室中得到“钥匙”。回到A103号室,对墙壁上使用约平。使用RAS,输入A、B、1+2、A、A。得

到“リチャードの名札”。

来到203号室,解除方法为: 遥控器向左转,按B键,向右转,按A键。与リチャード对话可直接到202号室进行操作。

选择“打不开门”的标记。调查“非常用コック”使用“ピッキングケース”,将ピッキングケース放进去之后,将遥控器向右转,打开门。

与マイケル对话,选择指向红色的衣服。调查“非常用コック”,按下蓝色灯下面的键。

出到屋外,来到104号室。使用扫描笔(スキャンペン)进行扫描。左上的画像从左到右如果按照1-9的顺序排列的话,调查123698547的顺序进行扫描。选择“ソフィア”、“ダイレクトコール”、“スキャンペン”、“ジャド”,进入第8章。

## 第8章 16才の君へ

#### ●研究所

前往205号室的途中发生剧情。进入205号室。选择“偶然だよ”、“うん”、“見せられてない”。

查看ダイレクトコール,解除安全装置,顺序输入1、1、2-2、2。

进入204号室。解锁方法如下: ↑、←、1+2、B、-键与+键同时按、+、←、A+B、↑、-键与+键同时按、1、2、1+2、-键与+键同时按、遥控器向左晃,按A键。

选择“マイクよ”。调查大塔楼2次。当狮子全部朝左的时候,直接输入A。当狮子全部朝右的时候,直接输入X。当狮子对着的时候一直转到X。

前往アナザ 实验室,调查センサー。选择“わかつた”。进入202号室。在桌子的抽屉中发现大量巧克力,调查2次,得到“チェンバー”。将“チェンバー”与“万华镜”组合使用,调查木箱,发现可以操作了。

将Win遥控器横过来,在画面中输入对应的键即可进行操作。将三角、方、叉、六边形,即可把格子打开。将白色的零件和RAS组合。之后的操作画面使用Win遥控器与双鼠标。

前往リチャード实验室。选择“双頭の獅子の重宝”、“わたしが生まれた日のママの日記”、“RASのパーツ”,进入终章。

## 终章 记忆の扉

#### ●研究所

无论选择哪个记忆都可以,之后选择“うん”。在韩流装置前使用RAS。等候数秒即可启动。得到“ジャド・ドキメント”。写一个“字”,即可解除。使用ダイレクトコール和リチャード,搭乘电梯。

进入洞窟之后一直往前走,调查出口。在洞窟内调查有开口的地方的岩石,进入秘密室。来到洞窟,凯伦之后乘船来到小岛。直走到小岛的深处,剧情之后就结束了。





# F.E.A.R. 2

## PROJECT ORIGIN

### CHECK! 一些技巧和窍门

- 1 打死敌人后记得扫描战场子弹 游戏中的弹药基本都靠敌人给的。
- 2 很多剧情手里的手灯会自动关掉 记得时刻按上键开灯照明。
- 3 遇到没路走了就往墙上和脚底下多看看 开关和洞口什么的通常都在这眼皮底下。
- 4 乘机甲时最好切换红外线瞄镜 能清楚地看到敌人位置第一时间消灭。
- 5 四种手雷各有用途 电雷能让机械类敌人短路 火焰雷对怪物和幽灵管用 地雷扔出去及爆炸前可以回收 破片手雷注意扔到障碍物会有狂烈的反弹 角度好能起到出奇不意的奇效效果 角度不好的话反而可能炸到自己 要特别注意

### CHECK! 传统式游戏操作

键位	用途
左摇杆	移动、线下方位控制
右摇杆	收缩、线移动、线下方位控制
方向键	上为开灯、下为吃恢复药、右为切换武器
LT	扫描瞄镜、带组连接的武器为开镜
LB	按住打开武器菜单、用右摇杆选择、轻按一下为快速切换最近用过的两种武器
RT	射击、按住可连射
RB	扔手雷、持有四弹雷、在武器菜单里切换
A	跳跃、翻越栏杆等固定
B	近战攻击 各种格挡相关的声音/取消
X	上下和 各种物品机关的调查/用机甲甲
Y	开慢动作 连发 关合 类似NewType 机甲的精神集中表现

本作唯一有点特色的就是Y键的慢动作超能力了 开慢动作时等于是将屏幕内的所有东西都为了慢速显示,并不是只有敌人 所以用在狙击等精确射击上最为实用 比如最终BOSS战。

### CHECK! 主角手中的武器

- 冲锋枪: 开始就有,敌人用的多 弹药不用担心,威力及有步枪高。
- 手枪: 用来点射不错 注意手枪的威力比冲锋枪单发威力要高。
- 突击步枪: 威力比冲锋枪高不少 打时常上着点子弹。
- 霰弹枪: 有两把 把单发一把连发 前者威力比后者高。
- 狙击枪: 开镜后有微震晃动 注意镜头不很多人一枪打不死。
- 钉枪: 后期敌人手里常用的枪 因为射速慢主要还是镜头晃动。
- 导弹炮: 对付机械类的敌人很管用 但不适合对付肉类的怪物。
- 激光炮: 按住能持续照射 并可以推后控制

## 01 Sanctuary

1. 开场 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
2. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
3. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
4. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
5. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
6. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。

打开后进入, 遇到一名女子, 说了几句, 有人问路, 再次出现幻觉, 路线返回, 下, 其他看到远方的轮廓, 王推开了。

## 02 Awakening

1. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
2. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
3. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
4. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
5. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
6. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。

## 03 Discovery

1. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
2. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
3. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
4. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
5. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
6. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。

## 04 Withdrawal

1. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
2. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
3. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
4. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
5. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
6. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。

## 05 Keplica

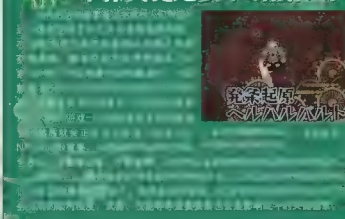
1. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
2. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
3. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
4. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
5. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。
6. 从睡醒 从女子幻影的地方到监控室, 随着闪过过的玻璃窗口。



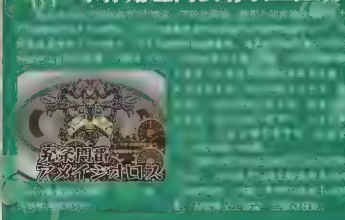




## CHECK 1 本作关键是要不断接任务



## CHECK 2 本作角色间没有职业区别



## Point 1 レイオン島

任务	完成方法
はじめてのクエスト!	与フラダル卿对话, 随后与造船系员对话, 再与フラダル卿对话, 与造船系员对话, 与探検记录系员对话。出门后来到“开拓キャンプ地”。
スコップの作り方	与佣兵コ デイエル对话接到任务, 进入左边地图去破壁物取得“骨クズ”和“皮のさけし”再交给她。
素材を割り当てろ	在船内道具屋制作一把铁锹 找コ デイエル对话, 在门口マカヒル处挖掘获得“ちれ”交付给她, 之后切换左上道具栏, 在道具栏的以点可以进行挖掘。
パンを作ろう	找当地的料理研究家のミメット接到任务, 再找食材研究家のリネア获得消息, 接着去森林采集两个“ムギキムギ”交给ミメット。
マルテンの悪夢	先和ベリエ先生对话, 接着和雷地上戴帽子的小孩マルテン对话, 再回去和ベリエ先生对话, 再和左上的动物“ずきのルチル”对话后去森林打两个“クマバネの皮”找她。
ゆくえんめいの男	找当地上戴帽子的小孩マルテン对话 去找和雷地入口的コ・デイエル对话获得线索, 再回去找マルテン。
アオジル飲みたい	回船上调查本部找フラダル卿对话, 再去雷地上找食材研究家のリネア对话, 接着去森林打两个“アコウバク”交给她, 最后回船上和フラダル卿对话。
ガール・ミツ・ミト	与雷地的料理研究家ミメット对话, 再和雷地上的“动物”ずきのルチル”对话, 接着打两个“グラスネズミ”交给ミメット。
まほろしのドラゴン	找雷地上的“动物”ずきのルチル”对话, 接着找チエメント村长对话, 再找雷地上上的ベリエ先生对话, 回船调查本部, 找右舷部的エンリク对话 最后回去和动物ずきのルチル对话。
あまいフルーツ	和雷地的料理研究家のミメット对话, 再和左下的食材研究家のリネア对话, 接着打两个“ヤシの実”交给ミメット。
ケーキをとどけよう	和料理研究家のミメット对话, 在和チエメント村长对话 再回去和ミメット对话, 接着找ベリエ先生对话, 最后再回去和料理研究家のミメット对话。
フラダル卿にワイルドなキバを	回船上找フラダル卿对话, 接着去打5个“おれたキバ”, 再回来和フラダル卿对话, 最后去和雷地门口的“コ・デイエル”对话。
フラダル卿にメタルなキバを	回船上找フラダル卿对话, 接着去打5个“どりのはん” 再回来和フラダル卿对话, 最后去和雷地门口的“コ・デイエル”对话。
フラダル卿にエコロなキバを	回船上找フラダル卿对话, 接着去打5个“ボカボカの水” 再回来和フラダル卿对话, 最后去和雷地门口的“コ・デイエル”对话。
ナゾのかいぶつ	找雷地入口のコ・デイエル接任务, 再找食材研究家のリネア对话, 接着和动物ずきのルチル对话, 最后再回去找コ・デイエル。
きょだいモンスターを倒せ	BOSS战 先要去找フラダル卿接任务, 再到岛的最终处打倒BOSS 发生灾害, 注意, 这里可以使用佣兵, 战斗中按“键”获得补给进行攻击, 每人只能召1次, 需要支付金钱。之后玩家就可上岛, 世界地图上会追加新的岛, 打开菜单前往モモン島。

《命运连接》由NBGI开发的A·RPG新作。故事舞台是发生在充满谜团的阿美吉亚群岛, 玩家在游戏中要化身为岛屿调查团所雇佣的一名佣兵, 并接受调查团或岛上居民的委托。接下委托之后, 就要到岛屿上探索。本作准备了诸多职业的人物供玩家选择, 玩家可以选择符合自己喜好的人物进行调查。另外, 通过WIFI连接、DS无线通讯等功能, 最多还可以将3名其他玩家召集为好友。游戏讲述在王国里有一个从远古时代流传下来的传说, 那就是“机械机关的梦幻岛‘阿美吉亚’”。传说那里沉睡着名为“大发电”的无尽动力来源。有一天, 一位相信源于一座从未见过的岛屿上, 那座岛就叫做“命运之岛阿美吉亚”这个消息很快传遍了整个王国, 而且还有人派遣调查团到岛上进行探索。可是这座岛上不上这个机械的可怕怪物, 而且还出现了从未见过的可怕怪物, 让调查团的探索路上加重。 □文/七曜

主 题名	作者	发售日期	容量	平台
NDX	ARPG	NBGI	4800円 正	DS
	卡牌	1人	1GB	全年



## Point.2 モニモン島

[illegible]

えいえんのしあわせなの

与モニモン岛，大受条糸まいこのアルン对话后去冰岛洞穴打5个雷的毛虫。再去モニモン岛洞窟深处BOSS房间打1个女王翼交给他。

スティーと ながよくなろう

活 然后是找リーダーのイボ对话。再与村里的きどり屋デフアン对话。进入ブシエクロン岛的大发条 与おとぼけフル对话后再回村里和 リこうなく 对话。

先和村里的でんねんクノエ对话，再和ひにく屋ハートル对话，回去

チンミ イワアンキ

与村里的やんちやなルカン对话。在游戏中打5个イワアンキ  
后，再与村子里的やんちやなルカン对话。

とろけるカニ	
--------	--

与村堅めり ダーのイボ刺通を去滅穴打5个サ ベルタスク交換他。

フルルのおねがい

大友第とおとぼけフルル対話 両国村第おすましシユシユ対話 再会大友  
第とおとぼけフルル対話、両国村第おすましシユシユ対話 両国大友  
第第おすましシユシユ対話。

プランタプラン

◆**シブ地と素材研究家リネア対話** 進レイオンの森探5个草木の  
土給地 国ステラ-の村与てんねんクリニエ対話。

Age Group	Percentage of Respondents
18-29	65
30-49	75
50-69	85
70+	80

先和レイオン島館長研究寮のミメノト対話、山梨水島和ノ

## アイスのお礼

先和レイオン島の料理研究家のミメット対話。再対水島和り

大发条のおとほけノルル对话后，再与村里的リ・ダのイボ对话，接着去冰穴最深处击败BOSS发条冰壳。再回村与リ・ダ

1000000

的リ-ダ-のイホ対話。

### Point.4 クセロン島

任務	敵対魔法
力ををきがして	デブ・シュクロン島のステラ・の科技、ハリニウナク 対話、モモノ・メグの持つマリンズ船を分る発見より15分マリンズ船の初期、把 握開始より15分マリンズ船、暴動より15分マリンズ船の破壊。
精神でんでんむし	デブ・シュクロン島のステラ・の科技、ハリニウナク 対話、モモノ・メグの持つマリンズ船を分る発見より15分マリンズ船の初期、把 握開始より15分マリンズ船、暴動より15分マリンズ船の破壊。
手帳をとどけて	デブ・シュクロン島のステラ・の科技、ハリニウナク 対話、モモノ・メグの持つマリンズ船を分る発見より15分マリンズ船の初期、把 握開始より15分マリンズ船、暴動より15分マリンズ船の破壊。
なまさをがして	デブ・シュクロン島のステラ・の科技、ハリニウナク 対話、モモノ・メグの持つマリンズ船を分る発見より15分マリンズ船の初期、把 握開始より15分マリンズ船、暴動より15分マリンズ船の破壊。
ガイコツにうしろしたおせ ガイコツにしろしたおせ ナブのガイコツをとらせ	デブ・シュクロン島のステラ・の科技、ハリニウナク 対話、モモノ・メグの持つマリンズ船を分る発見より15分マリンズ船の初期、把 握開始より15分マリンズ船、暴動より15分マリンズ船の破壊。
人髪をのミツ	デブ・シュクロン島のステラ・の科技、ハリニウナク 対話、モモノ・メグの持つマリンズ船を分る発見より15分マリンズ船の初期、把 握開始より15分マリンズ船、暴動より15分マリンズ船の破壊。
砂の宝石	デブ・シュクロン島のステラ・の科技、ハリニウナク 対話、モモノ・メグの持つマリンズ船を分る発見より15分マリンズ船の初期、把 握開始より15分マリンズ船、暴動より15分マリンズ船の破壊。
岩人の石	デブ・シュクロン島のステラ・の科技、ハリニウナク 対話、モモノ・メグの持つマリンズ船を分る発見より15分マリンズ船の初期、把 握開始より15分マリンズ船、暴動より15分マリンズ船の破壊。
草やマヨリ	デブ・シュクロン島のステラ・の科技、ハリニウナク 対話、モモノ・メグの持つマリンズ船を分る発見より15分マリンズ船の初期、把 握開始より15分マリンズ船、暴動より15分マリンズ船の破壊。

### Point.3 フシュクロン島

任務	実行方法
こわい屋フダクル	まずシュートロン島島、和メ船フダクル面対し、馬之間BOSS 捕獲の2个要素の都京交地也。
冰を取てよう'	先創レイン島開拓キャンプ場、与料理研究家のミメット話 す。再別ステラ の付けリダーのイボ対話。之を料理書提 取と研究家のメイトが成。
アイスのおい。	シュートロン島當地のメイトが成。与料理研究家の メイトが対話。
エスカルゴを手に入れろ	谷シュートロン島島近所、則レイン島島當地料理研究家のメイトが対 話。在ホチメント村村対話。之番シュートロン島島ステラ の村、 与リダ のイボ対話。再返回當地と料理研究家のメイトが対話。
キノプーブーズ	田入湖ワグネル湖島島対話両次。再大創上給メイト取得到着矣。再去 和メフダクル面対話。昔昔田入湖とエムル湖、然然是皆和メフダクル面 対話。此即事。一直對リダ魔術得50000石其元エムル也。

### Point.5 ヘーシユコン島

任務	実行方法
パイを調べろ	打撃BOSS登場直後、左レイオン島岩場の手でメントババが出現 西へ進み左レイオン島南側、南と西の地でメントババが出現する 両回船とワダダル海賊討、両回岩場とメントババと戦対決。
ナゾのお宝地図	打撃BOSS登場直後、西へ大船とメントババが出現、左レイオン島の 南の岩場キャンプ地でメントババと戦対決。南と西にメントババの大発 車、まじりのアルが出現し、接着者ジグクウに密入大発車との ほかにバカが出現、最悪の船とワダダル海賊討。
鉄を手に入れろ、	大船とワダダル海賊討、再び砂漠で穴入りメインゼルと戦対決、 両回船とワダダル海賊討、合計3回大戦交戦。
ラ・カリ	左レイオン島の南の岩場キャンプ地の料理研究家メントババと戦対決、再 で素材研究家と戦対決、南と西にメントババのモ、メのババが出現 シムールに出現し、最悪の船と料理研究家メントババと戦対決。
カリのおわり	左レイオン島岩場直ぐのキャンプ地で、再び船とメントババと戦対決







# 你最喜欢游戏中哪个BOSS?

远吕智……很厉害?！还有能这种一人一兽就是一个BOSS……

——山东莱芜 江家傲

七曜 虽然你在回合制里没有说明是啥部游戏中的远吕智，但请让我理解为是《无双OROCHI》系列里的最终BOSS远吕智。虽然我不知道你为什么怕他，但也不能理解你为什么怕他……我个人对他的评价是两个字：厉害！

《真·三国无双》系列的吕布，强悍，我还可以用……吉林延吉 陆超

七曜 如果说赵云是无双系列主角的代表，那么吕布绝对是BOSS的代表，而且是无双系列中人气最高的BOSS。在系列中的出场频率也是最高的。不光是三国和OROCHI系列中占据鳌头，而且连战国无双系列中也乱入了两回，实力方面也无庸质疑，称得上是真正的三国无双！

我特别喜欢2002的BOSS，“卢卡尔”——一个“字”“猴”！——河北邯郸 陈俊逸

七曜 卢卡尔可以说是拳皇系列之最强最成功，最著名的BOSS。他的格斗技巧吸取了百家之长，集合了古今中外精华的格斗术精华。丰富的连招和无上的霸气，以至于他在系列中占据鳌头，可以说是拳皇系列BOSS的巅峰！

《机战》系列的白河雪。人神，机体强大，华丽，音乐震撼，没有理由不爱。

——甘肃兰州 陈永

七曜 白河雪，小白是于第2次机战登场的吧。作为《超级机器人大战》系列的原创角色，他是继下界神主兰兰王王第287代天王王的神后，与一位地上人神使狄斯所生的儿子，原名克雷斯托王，是神主兰兰王国的第三王位继承人。记得当年在街机台上玩第2次机战就崇拜英雄。

《MGS4》的最后一战，SNAKE对山猫，因为这一战勾起我对MGS历代的种种回忆。——山西太原 白晨

七曜 MGS4的最后一战可以说是至今人感动的最终BOSS战，SNAKE和山猫这一战厮杀了多年的兄弟展开了一场生死搏斗。长达90分钟的战斗，两人身上人物贴图都交代了清楚，SNAKE两次重入到了那片熟悉的基地，拿出了子弹对准了自己……MGS系列创造的人物都是鲜活生动，人物形象丰满，而且极具表现力。

《魔兽猎人3》的维鲁尔，毕加索风格，都是那样的帅。

——重庆 项项 周欣怡

七曜 三代的维鲁尔确实是DMC一代中黑骑士的真身，他的名字来源于公元一世纪的古罗马皇帝卡利古拉，能当马场。他同时也是神人，但丁最崇拜的著作。在《神曲》中，后者你称为“老手”，虚构他解除了迷路的自己，并造访自己去游历地狱和天堂。所以他的名字诺亚也和但丁有关。



游戏文化发展了这么多年，他除了无敌为众人所崇拜和崇拜的角色。二十多年来，无论是正面角色或者反面角色，其中的主角和BOSS，他们的形象都为玩家们所津津乐道。在各位玩家的回答中，看到很多的人都是史克威尔和索尼。这足以证明，

《最终幻想》系列的影响力和在我国玩家心目中的地位。这款游戏就让我们一起来看看讨论各位最喜欢的角色，还有上学时，玩游戏的心得经历，以及青春一下，看看玩家在游戏中的花销情况。事情并不是真像……

——王浩七曜

## 『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

# 大话电玩!

## 有没有被老师没收游戏机的经历?

有啊！上课给老师面子，下课老师给我面子！——甘肃兰州 张宇

七曜 呵呵，你的面子还挺大啊！不知道你是用何种方法让老师这么给你面子的，欢迎来信指教

上物理课打PSP被老师没收，下课我去办公室，他要我写检查被班主任签字，那不就等于告诉父母，可是这PSP是我自己买的。——山东济南 王思博

七曜 这最主要自己跟老师聊，然后跟老师保证以后不带来了，主要你赖着不走就行。

有，上学时有一次我在上课玩俄罗斯方块机，被老师看见，他二话不说一个小跑把我游戏机往地上扔，只听见一声巨响，方块机死亡。

——四川达州 田振川

七曜 多么惨痛的一次经历，应该故意毁坏他人财产罪给他处以惩罚。当年的他是方块机，如果换成现在应该是PSP了。

有啊！在老师那放了两个多月，要分班了才还我。——吉林长春 刘博七曜 以啊！上课 我的东西被没收，都是放学后去找老师主动承认错误，找老师要回来。有一种情况就是，不主动要回来，可能会被拿去给别人玩。

玩。当然，想玩PSP的话，前提是他有PSP的充电器。

没有，为了不让老师和同学门来踹我的游戏机，我就从家里带到学校去。——北京体育大学 张梦蝶

七曜 很爱惜东西的同学呢，这是个很现实的问题，不过可以靠环境来决定。像当年我们宿舍里的室友几乎都有自己的机器，大家一起玩也是充满乐趣的。

我的游戏机被老师没收了，一星期以后我去找老师要，结果老师说如果你能把我最终BOSS打败过了，我就还给你！——河南安阳 李超

七曜 看来老师要把机器拿回自己玩了，不知道是什么游戏机，让老师玩了一周之久，他自己还要买电池。看来日常多玩游戏，以迎接老师的考验也是有一定的，有奇效焉



！你有没有上课打机的经验呢？

## 你平常用于游戏方面的花销是多少?

最近几个月都没怎么花钱，因为想挣钱买新主机，一直忍着忍着。

——山东莱芜 江家傲

七曜 欢迎早日加入我们次时代一族的行列，不知道丁小姐准备购买何款主机，一定要来索饭哟

平常都是25元左右吧，因为都是GBA游戏，来源都是父亲不定期给我的零用钱。

——广州江门 张兆雄

七曜 玩GBA游戏确实省钱，GBA的模拟器已经玩了那么多年，甚至可以现在性能上更是超过GBA，除了在联机方面不如意以外。

一个月50差不多啦，不是很清楚，来源是零花钱，压岁钱。

——河南信阳 孙谨言

七曜 作为一个女生，一个女学生，每月能花50元来用于游戏方面，足见你对游戏的喜爱，每月花十几块来买游戏，那么剩下的呢？都用干啥了（最终幻想，及路边吗）呵呵

0元，网银，电玩店。——杭州 胡朝敏

七曜 看来这位朋友主要是玩掌机的，用ISO和烧卡来确实每月都不需要购买游戏光盘，现在发达的网络确实吸引了绝大多数中国玩家。但现在日本厂商也在大力抵制烧卡，有可能会任天堂，DS就因为反烧卡功能不

够完善而逐渐的。

基本上都是和同学那借……米有钱哈……

——山东东营 董重

七曜 学生族确实实在在很靠谱，当年我也经常和同学一起凑份子购买电玩，或者是大家轮流买电玩，然后一起分着。

除了07、08年买了PSP与360、Wii，平时只买中意的大作购买盗版。

——江苏昆 赵南

七曜 这位读者和我有一样的烦恼，现在的游戏价格昂贵，而且又泛滥成灾，根本没时间去看普通游戏，所以我在结婚生以后，除了做任务外，可以说把时间都献给了玩无双。

每月开销大约是50-60元，来源是零花钱和剩下的饭钱。——山西太原 白述七曜 感觉和以前上学的时候的我有些像，也是经常为了省钱包夜打游戏不吃晚饭。不过这样确实对身体不好，作为学生平常靠零花钱玩游戏轻松一下即可，不吃晚饭还是免了吧。

2000元左右，来源是压岁钱，零花钱，私房钱。——浙江湖州 沈旭楠七曜 2000元左右，也算是大花销了，压岁钱，零花钱，私房钱，把整个家底都拿出来买游戏了。







# 一百名

GAME SOFTWARE 09 05 电玩禁地 59



[illegible]







# 知名游戏系列 “LOGO”的变迁历程

电子游戏发展了这么多年，许多大家熟悉的名作都已经形成了系列。一个系列随着主机、硬件、玩法、画面、音效等等方面的变化，在游戏中的LOGO也会有不小的变化！也有例外的，像《洛克人9》就是坚持原则的典型。而玩家们最熟悉的是什么呢？打开机器，进入游戏标题画面的时候，出现在大家眼前的LOGO应该是谁也不会忘记的吧！但是这么多年过去了，游戏的标题画面在变，游戏包装上的LOGO也在变。其实你也许已经注意到了，有许多系列的LOGO，已经在潜移默化中变了很多。

文/潘子

## MAKER

### 《铁拳》系列

由Namco（现Banda Namco Games）制作的3D格斗游戏《铁拳》系列，与VF系列并称为3D格斗的两大巨头。这个系列的格斗套路设计与VF不同。左右拳脚的设定，横影华丽的10连技，都使得这个游戏在刚出现的时候就成为众多玩家和媒体关注的对象。当时许多与VF、铁拳同时代推出的3D格斗游戏现在都已难觅踪迹，但是这两个系列却一直以优秀的素质坚持了下来。

《铁拳》系列的另一个特点就是一直到第5代的时候都是只出在街机和PS系主机上。这个版本成为PS系主机吸引格斗玩家的一个招牌。到了6代PS3主机独木难支，这个系列考虑到销量终于跨平台到Xbox360上。尽管如此，玩家们对于这个游戏的热情依然没有改变。

纵观整个系列的LOGO，1代使用的是手写体，2到5代都改用超粗的黑体字，质感硬度可想而知。而6代又回到了初代的风格，但是字体更加强劲有力，有一种硬派的感觉。



## 日美版对比

许多游戏的日美版名称差别很大，生化危机就是一个典型。一直到现在，日版都叫Biohazard，而美版则叫Resident Evil。起初是因为版权问题，Biohazard乐队在欧美注册在先，现在则已经约定俗成了。



## MAKER

### 《街头霸王》系列

《街头霸王》系列在1987年诞生，但是初代的製作水平和人气一般，然而从2代开始突然风靡世界，成为最受欢迎的格斗游戏。说起来街霸系列推出作品最多的就是2代，其中SF2、SF2CE、SF2T是前作作品（CPS1基板），格斗风格缓慢而打击感十足，大部分的街霸粉丝也是那时候培养起来的。SSF2、SSF2X因为有一个“超级”的前置，所以LOGO的背景上也有一个很大的SUPER。这个LOGO成为CPS2版16人街

霸的标志，直到后来GBA移植和PS3/Xbox360重制的HD版本，这个LOGO都没有改变过。街霸系列发展到3代，是一个新的起点。而游戏的LOGO也和以前完全不同，巨大的“III”也标志着本作是完全不同于2代的新作。街霸3.3与前两代相比又做了较大调整，创造了街霸历史上的一个高峰，它的LOGO也变得和前面2个作品不一样了，“3rd STRIKE”被强调，到了4代，我们看到的又是一个全新的游戏标题。





## MAKER Namco《传说》系列

同样出自Namco之手的传说系列，严格地说已经超越了一个系列的范围。除了《宿命传说》和《仙乐传说》等作品外（外传作品不算在内），大部分传说只有一代。尽管所有的传说都是以“Tales of”开头，但是不同系列的传说，其LOGO也完全不一样，不信的话可以看看下面各代传说的标题。许多传说的LOGO里都加入了这一作的要素，像最新的《心灵传说》，LOGO上的七彩水晶就是这部作品里的核心道具——心灵碎片。

TALES OF PHANTASIA  
ファントマニア

Tales of Destiny  
タイル・オブ・デスティニー

Tales of Destiny 2  
タイル・オブ・デスティニー2

Tales of Symphonia  
シンフォニア

Tales of Rebirth  
タイル・オブ・リバース

TALES OF LEGENDIA  
タイル・オブ・レジェンディア

TALES OF THE ABYSS  
タイル・オブ・アビス

Tales of Innocence  
タイル・オブ・インノセンス

Tales of Vesperia  
タイル・オブ・ヴェスペリア

TALES OF HEARTS  
タイル・オブ・ハーツ

TALES OF THE TEMPEST  
タイル・オブ・テンペスト

## MAKER 《超级机器人大战》系列

机战系列属于标准的“LOGO万年不变”型。GB上的初代机战确定了游戏标题LOGO的基本形态，从2代开始，每一代的数字以“第N次”的形式放在LOGO左侧。从第4次的PS版开始，标题右边加上一个英文字母，用来诠释这一代的主题。最新的一代机战已经出到了K，意思却是Ketaiki（日语“携带机”，即掌机），真是没点创意的设定。另外每一代的LOGO宣传画上，站在中间的都是这一作主线作品的机体，有经验的玩家们只要看一眼宣传海报，这一代的主要剧情就能了然于心。

スーパーロボット大戦  
スーパーロボット大戦

第2次スーパーロボット大戦  
第2次スーパーロボット大戦

第3次スーパーロボット大戦  
第3次スーパーロボット大戦

第4次スーパーロボット大戦  
第4次スーパーロボット大戦

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説

## MAKER 《赛尔达传说》系列

任天堂的《赛尔达传说》系列，是日本RPG游戏刚发展的时候，宫崎和宫本并论的作品。后来《赛尔达传说》坚持了单主角动作RPG的路线，与DQ分道扬镳，不再互相竞争。赛尔达传说系列到SFC版《众神的三角力量》和GB版《梦见岛》为止，是一个时期。在这个时期里，赛尔达系列基本上保持着俯视2D视角的特色，游戏的操作相对来说也比较简单，基本上动作的要素只占较少一部分，人物造型看起来更像一些指令RPG游戏（《林克的冒险》除外）。这几代

的LOGO也基本上相同，是用日文的“赛尔达传说”，1代和3代配上背景中的黄金三角。梦见岛因为和三角力量无关，所以只是在LOGO下面多了一个小岛而已。到了N64时代之后，《赛尔达传说》进化为3D游戏，它的LOGO也随之更新，与美版使用了相同的英文作为LOGO主体。除此之外，之后历代都将该代的主题画进了LOGO里。像姆吉拉的假面、风之韵的龙船，不可思议的帽子中的小人帽，梦幻时计里的砂漏等等，既统一又各具特色。

THE HYPER FANTASY  
ゼルダの伝説  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA 2  
リンクの冒険  
リンクの冒険

SUPER FANTASY  
ゼルダの伝説  
ゼルダの伝説

GAME BOY  
ゼルダの伝説  
夢をみる島  
夢をみる島

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説  
ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA  
ゼルダの伝説  
ゼルダの伝説



# 期末考场!

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都能回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答，同时被选中答题的同学将会收到本期考场的大礼一份。也欢迎各位读者为喜爱的小编寄来鼓励我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你互动，同样有小礼品赠送，来参与吧，现在的小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的考上一试。

责编/能量块

## 本期问题：如何看待DQ9的延期？ 本期问题策划：栏目责编能量块



### 延期而已，有啥大惊小怪的？

BY:北斗

说实话，我完全不明白“DQ9延期”这样的事也能算得上是新闻？还值得大书特书？在游戏业界，暴雪的跳票和DQ的延期，不都早已是顺理成章或天经地义正名顺如呼吸般自然的事儿了吗？

DQ正续作品系列，5代到6代之间相隔了3年，6代到7代之间相隔了5年，7代到8代之间相隔了7年，这8代到9代之间定5年根本算是意料之中的事儿。而且根据以往DQ系类不但会延期，而且每次都延得个十次八次的“光荣传统”，本人实在没有任何理由会真的相信两次延期后的“09年3月29日”就是正式发售日了。没错，我根本就没能那个发售日当过鬼——虽然话说回来，像我这种被ENIX放鸽子放得麻木到如此地步的人似乎也没啥值得炫耀的地方吧……

延期的原因，官方给出的理由是“软件开发过程中遇到重大BUG”，不过有多少人会相信这个解释？反正DQ9延期了我很开心，这样在时间上就不会和我外幻想的一款游戏“机战K”撞车了。从之前公开的情报来看，DQ9还是很值得期待的，如果延期真能换来游戏素质的更加完美，那么，等等吧！



### DQ9因为FF13而延期

BY:七篇

DQ9延期应该是理所当然的事情，因为之前的历代正续作品都有过或长或短的延期发售。一个DQ低，就预示着DQ延期，因为它延期的时间越长，那么在推出之时，它的成品素质就会越高。当然延期的时间越长，其画面的素质也就越低，这也许只是一句玩笑话……其实这次DQ9延期的真正原因有几个，一个是任天堂觉得防烧录的措施还不够严密，责令L5进行加工；另一个原因就是之前公布的发售日日本就不是真正的发售日，只是为了炒作和提高人才说是3月28日，这可以视为一种商业战略。还有一个原因就是与《最终幻想13》形成战略连锁，因为《最终幻想13》的制作进度缓慢，不足以在年底发售，所以将DQ9的发售日推后了一个季度。说实话，不管是DQ9还是FF13我都无限期待，怎么说，对于这两个系列，我都全系列制霸。不过非要拿DQ和FF相比的话，我还是更喜欢FF13，因为两者现在同属一社，SE不会让自己的两大超级大作撞车，所以DQ9的延期也上FF13的发售日也无限推迟了。换个角度来看，因为FF13的制作进度缓慢，所以SE要拉长DQ9的版卖周期。



### 意外一切都在计划中

BY:风林

原本期待DQ9要在三月份写下新的销量记录的，看来这个时间还是要推上一推了。不过就这个事件，编者觉得恐怕也没有这么简单，尽管官方把原因归结为“测试阶段出现重大BUG”，但从DQ系列历来的开发速度和销量来说，似乎这一说法也不是很站得住脚。在如今即将发售的倒数一个多月的时间出现重大BUG，且“数量众多”，根本就无法服众。事实上与其说是DQ9出了问题，倒不如说是为了FF13的无法按期完成而做出的一场延期秀——看，DQ9最快也要7月11日了，那么原定今年发售的FF13当然不能跟自家的超大作碰撞了，FF13也得延期啊。”毕竟DQ9即使延上一年，对销售也不会有很大影响，顶多是今年的财报上不会太好看，但下个财年里有DQ9和FF13两个超级大作的拉动，损失是可以弥补回来的，但FF13如果更赶在暑期发售，显然是无法完成的任务，就这样宣布FF13因为开发进度再度延期的话，对SCE和PS3玩家来说都是重大打击，折中一点的办法就是让DQ9“出问题”，一切顺理成章，不惹恼FF13。SE很聪明，编者很失望。



### 继续低调吧，09年的SE

BY:翅膀

这肯定不单是DQ的问题，SE为这次突如其来的延期让数年的计划被打乱。和田洋一自己都说，FF13将很有可能因此而被迫推迟开发进程，今年能不能出来都是问题，人员和资源的调配都会让很多计划中的项目受到影响，对于现在的SE来说DQ这样少数能保住饭碗的所有项目都要为其让路。官方说是原机出了重大BUG，而且还说要等时间来修补，不过估计是很多部分做得不够好怕砸了DQ招牌才是真的吧。这样一款首次面向NDS又融入了众多全新要素的作品受期待度高，难度也越高，FF13过于难产，DQ9就更更不起了，等到7月发售时的情况恐怕就更不好说了。

SE目前日系大厂里最没有作为的一个，看看CAPCOM、NBGI、KONAMI、SEGA一个接一个的大作，一个比一个卖得好，SE就只能靠靠机寻求港湾，当年的RPG泰斗哪里去了？和田洋一应该为此担起全部责任，他从这个世代开始对SE的定位已不明确，而且脸皮要比天，气预报高的饭又把DQ一个劲的往任氏主机上扔，还搞了那么多复制粘贴不务正业，就是没有一个正经点的大作给玩家拿出来，反倒把一堆云里雾里的影像片拿出来卖钱，就是出不了实际东西，装13装到这种境界也算前无古人了，怪不得被骂，要怪就怪自己过于狂妄自大，这业界不是你一家说了算的。



### 谁都不好说延期，DQ例外

BY:猴子

当初DQ9宣布发售日的时候我就有一个感觉：这款游戏有可能延期。因为DQ系列延期发售是家常便饭的事情，从N多年前开始就是这样。因此这回再来一个延期根本不是什么值得大惊小怪的事情。而且DQ系列确实是第一次在NDS上推出正续操作，Square Enix自己也不敢做得太次，慢工出细活是从从ENIX时代就流传下来的。当然做得慢和做得好未必划等号，和田洋一就是这次延期是出于一时“大意”发现游戏里有不完善的地方，如果他的真实可信的话，从原先的发售日到延期之后的日期算以下时间差，只有4个月的时间。Square Enix能够在这4个月里把游戏修改成什么样子，将直接映射到这个游戏在玩家中的评价。因为这个游戏已经被无数人打了好几年，如果不好或者做出来之后存在缺陷的话，那么这对Square Enix来说绝对是灾难性的后果。

不过这也从一个侧面反映出SE对于DQ这个金库系列的重视程度。也许游戏3月份上市，所带的问题不会太大，但是SE就是不允許DQ9有这样的瑕疵出现，相比之下DS版FF4的不具象性SE就没这么重视。尽管DQ466的DS版出现可以争取得一些时间，但是大家最期待的还是新作，毕竟经典系列已经出了很多次，再玩也没有太多新意。总的来说SE是希望DQ9尽善尽美的，而真正喜欢DQ的玩家们也等了好几年也不会在乎多等4个月。反正到时候销量是没什么可担心的，注意，我说的是正版的销量。



03月上  
绝赞发售中!!  
定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

# 电击光盘精彩抢先看！

## DVD影像内容

### 魅力抢眼秀 新作视频

美国职业棒球联盟2009/广户之屋/机动战士高达/光暗战争/光明力量/飘羽/女神异闻录/战神3/最终幻想7ACD/WWII/角斗士/变形金刚2/铁拳6/死神6/街霸4TV广告/野性传说/七龙珠 进化

### 火线点评 时下流行评论

地震症2 血迹/街头霸王4/恐惧2

### 斗剧大赏 日本街机高手赛事

CAPCOM官方“斗魂再现”《街霸4》日本全国大赛

### 点播交流栏目 小沛、达人主持

《闻家点播台》第十一期，阅读视频交流大平台！

### 主机硬件评测 菜团主持

聚焦国产，丁果A320游戏MP4功能评测

### 新闻点评栏目 小沛主持

《游戏天下事》，评说天下游戏趣闻！

### 经典CG大赏 骨灰级玩家怀旧区

《铁拳3》街机版动画比武欣赏

### Live试玩 疾速网络下载体验

《零超兄贵》、《真三国无双 联合突袭》

### 恶搞频道 国内外恶搞视频

《节奏天国gold》演唱会

### 特别收录 超值光盘附赠内容

《生化危机》历代回顾特辑之一



30Min

### 《战神3》超血腥战斗视频！ 《变形金刚2》游戏版公开！



索尼绝对的杀手锏《战神3》在之前公开了一些片段。本次所公开的索尼育碧完整版——其中展现了克雷斯托斯在巨人背上的血腥战斗，以及对付大提小兵的周身爆炸技巧。本作的战斗明显要更为流畅，因为游戏追加了空中锁链拉取敌人距离的模式。令玩家在攻击一个目标之后可以马上接近下一个敌人。而超大攻击力的新武器也让战斗的魄力大幅提升。画面效果十分火爆！今年还有一大看点就是《变形金刚2》的电影就要上映了。不过在电影上映的同时，游戏也有不错的表现，我们一起来关注吧。

15Min

### 《街头霸王4》集结日本高手， 官方举办全国玩家挑战赛！



《街头霸王4》的推出绝对为喜欢格斗的玩家最值得庆祝的事情！连在日本沉寂了许久的“格斗之神”梅原大吾，也为了这款游戏而重出江湖。参加今年的斗魂大赛，不过在斗魂大赛之前，CAPCOM官方首先在日本国内举办了一场全国范围的“斗魂再现”《街头霸王4》全国大赛。很多日本街机格斗高手都参加了这次的比赛。不过可惜的是，梅原没有现身本次大赛，恐怕是因为之前已经碰过很多次，现在在大赛中落败的战绩。通过这次比赛，我们可以看到现在《街霸4》已经掀起了新的格斗热潮！

10Min

### 精彩Live试玩 新无双更爽快

PSP的《真三国无双 联合突袭》在前不久放出了下载试玩。这款游戏改变了传统的游戏模式，有些类似网游的设置。其画面效果可以说是到了PSP的巅峰水准。而且操作感甚至比家用机的《真三国无双5》还要出色。并且这次的试玩版也可以继承到将来的正式版当中。

等于这款游戏为玩家提前来到了玩家的面前。喜欢无双的朋友们，咱们开战吧！



15Min

### 国产同样精彩 丁果MP4评测

所谓国产手机，不过是我们自己对这个产品的称呼。大家可别认为这是山寨货，其实人家是标准的多动画MP4。但因为其中搭载了太多的娱乐功能，并且游戏方面也做得非常出色。现在PSP价格很高，如果人家仅仅是想玩以前的模拟游戏的话，这款丁果A320游戏MP4也是不错的选择。另外说一句，这款手机也支持电视输出，显示效果绝对不亚于PSP呢！



20Min

### 《生化危机》全系列回顾！ 让你了解更多隐秘的历史！



《生化危机》这个系列相信不会有人没有听说过。绝大多数玩家肯定至少都接触过其系列作品。更有很多玩家将将其视为恐怖类型中首屈一指的经典！从本期开始，我们将为大家陆续介绍《生化危机》系列的历史资料，包括其一开始的创意来源，吸收了哪些游戏的创意元素，以及各类衍生作品和其他作品的影响等等。绝对是生化迷们不可错过的视频教科书！这个节目的内容非常丰富，我们将分为多期连载。就算是老牌的生化玩家恐怕也不可能了解节目中所述的所有秘密！不信？那就赶紧来看吧！

## 《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您更为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

- 如果您对节目有任何建设性或意见，请认真填写“闻家版的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
- 如果您有好的创意，或者希望您在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。



# 口袋迷们的新春大礼 书+环保袋+DVD+CD

精彩内容

09剧场版特报  
你所不知道的  
白金世界  
任天堂污钱史  
超多精彩文章



超值大礼  
百变皮卡丘  
环保袋

双面图案!独家设计!

12种皮卡丘造型收录!连日本玩家也眼馋的珍藏图案!

超值定价

19.8元

全国热卖中

VOL.15

邮购请注明“口袋迷15”(邮购免收邮资)

邮购地址:北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收

邮编:100011 联系电话:010-6447 2177/2180

新春大礼

口袋妖怪全游戏收集计划 (掌机版)  
全部官方游戏ROM & 同人游戏 & 模拟器光盘收录



2008口袋剧场正式版  
基拉帝纳与冰空的花束

CD-ROM 赠送  
超豪华

2008口袋剧场MP4格式  
基拉帝纳与冰空的花束 (PSP对应)



CD-ROM 赠送  
大满载

口袋妖怪音乐典藏大集合  
七大悦耳人气唱片超值附送

震撼组合  
DVD+CD

08剧场版

正式版、MP4双版本收录  
全游戏/音乐附送

全部官方游戏、同人游戏、修改版游戏及模拟器大合集,口袋系列精彩七大唱片全部收录!